בניית אתרי אינטרנט

באמצעות

Dreamweaver 4

macromedia

דקל מועלם • מירי פרידמן • טל ניניו

המדריך הרשמי המלא
כולל עבודה בעברית!



Dreamweaver 4

דקל מועלם מירי פרידמן טל ניניו

כל מה שחלמת, ולא העזת להתעורר... (מ. בניה)

כתיבה ועריכה מירי פרידמן, דקל מועלם, טל ניניו
עיצוב עטיפה סטודיו יקי טרגר
איור העטיפה יובל רוביצ'ק (יובי)
לוחות מ. אביב בע"מ
הדפסה וכריכה דפוס רב-גון
עימוד אילה בניהו
הגהה ובקרה סיגלית אריאלי, יותם רודד
הפקה בפועל בועז פולק
תודה: לכל צוות מנטור: אביגיל, אישר, אילה, רונית, טל רום, יוסי (אבא של ערן) וצוות המדריכים, לאנשי קוויקסופט: רונן, טל, אלי וכל הצוות, לשרה אלבלדה על האיורים, לסיגלית אריאלי הבלתי נלאית, דני ניסין, דניאל פלג ויעל, לרפי אביב על עמידה בלחץ פיזי מתון, למשפחות ולחברים, על הסבלנות...

תודה מיוחדת ליובל רוביצ'ק
על האיורים וההומור



הספר עומד בתוכנת **InDesign 1.5ME** בגרסה עברית
באדיבות חברת קרט ישראל בע"מ

הדוגמאות בוצעו בתוכנת **Dreamweaver 4.0**
באדיבות חברת קוויקסופט בע"מ

הוצאת נ.ב. (NB@Books)
רח' ריינס 6 תל-אביב פקס. 03-5290526
www.nbbooks.co.il

מהדורה ראשונה יולי 2001

הספר כתוב בלשון זכר משיקולי נוחות בלבד, ומיועד כמובן לגברים ולנשים כאחד

שיווק והפצה לחנויות:
ליאור שרף שיווק והפצה בע"מ, טל': 03-9021902

אודות הספר

ספר זה, ממשיך דרכם של רבי המכר הקודמים, נכתב על ידי משתמשי ואוהדי Dreamweaver, עבור משתמשי ואוהדי Dreamweaver אחרים (ומי שעוד לא אוהד אותה, ילמד לעשות זאת בעזרת הספר). על מנת להפיק את המירב והמיטב, כדאי להכיר את צורת עריכתו של הספר: פרקי הספר מסודרים על פי מקטעי עבודה בתוכנה. ניתן לחפש את הנושאים, בעזרת תוכן העניינים שבתחילת הספר או בעזרת האינדקסים שבסופו: אינדקס חזותי - כל הפקודות מתפריטי התוכנה וכל חלונות התוכנה, ואינדקס מילולי - ערוך על פי שמות המושגים והפקודות כפי שהם כתובים בתוכנה (בשפה האנגלית ומשמאל לימין). הספר מתאים למשתמשי Dreamweaver, באשר הם, ללא קשר למערכת ההפעלה, מקינטוש או חלונות.

■ כדאי לשים לב למספר סימנים המלווים את ההסברים בספר:



חשוב, כדאי לתת את הדעת, או טיפ!



000

הפנייה לעמוד בו נמצאת התייחסות נוספת או מידע נוסף באותו נושא.



אזהרה, איסור, או פעולות שלא ניתן לבצע.

■ הערה למשתמשי מקינטוש

למרות שרוב החלונות המצולמים בספר צולמו ממחשבי חלונות, הספר מיועד למשתמשי מחשבים מכל הסוגים והמינים. כמעט ואין הבדל בין גרסת חלונות לגרסת מקינטוש. ההבדל היחיד שכדאי לזכור הוא שבכל פעם שכתוב מקש Control השתמשו במקש Command, בכל פעם שכתוב מקש Alt השתמשו במקש Option ובכל פעם שכתוב הלחצן הימני של העכבר, השתמשו במקש Control + לחיצה עם העכבר. זהו!

■ כמה מילים מאיתנו בגוף ראשון

בניית אתרים באינטרנט היא עניין של השנים האחרונות. האם היא אופנה חולפת? ככל הנראה - לא. האינטרנט הולך ותופס את מקומו הראוי כאמצעי תקשורת, ככלי שיווקי, ככלי מסחרי וגם מדי פעם, כאמצעי בידורי.
היום בו כל דכפין ייתי ויבנה לו אתר אינטרנט פרטי, מתקרב והולך. אז למה להישאר מאחור??? תוכנות כמו Dreamweaver, הופכות את בניית האתר למשימה קלה יותר מאשר בעבר, ומסייעות לקרב את האינטרנט אל מרבית משתמשי המחשב.

במהלך כתיבתו של הספר, ניסינו להעביר אל הדף מעט מנסיוננו בתחום בניית אתרי אינטרנט, לא על מנת להוכיח כמה אנחנו חכמים, אלא בעיקר כדי להקל על משתמשים ותיקים וחדשים כאחד, לפצח את החידה הנקראת בניית אתרים באמצעות תוכנת Dreamweaver 4.

הספר צמח מתוך העשייה והשימוש היומיומי בתוכנה וכל כולו, מראשיתו ועד סופו, כתיבה מקורית שלנו - אין כאן ולו שורה אחת שתורגמה מספר של מישהו אחר. עובדה זו הביאה אותנו לנסות, ככל האפשר, לא לתרגם את המונחים באופן מילולי, אלא להשתמש במושגים השגורים בפי אנשי המקצוע. בנוסף, אנו מעדיפים להמליץ ולא להורות. כל משתמש או יוצר, ימצא את שיטת העבודה המתאימה לו, ומי אנחנו שנקבע מה נכון ומה שגוי!

■ ולסיום...

הספר עבר, במהלך הכתיבה, הגהות רבות על ידי אנשי מקצוע בתחום התוכנה, ההדרכה והעריכה הלשונית, אולם מנסיוננו אנחנו יודעים שגם לאחר אין סוף הגהות, עדיין מסתתרת אי-שם טעות שלא ראינו. נשמח לקבל הערות, הארות, הצעת ייעול בכל הקשור לתוכן, לדוגמאות המשולבות בספר, לצורת העריכה ובכלל, בכתובת: mentor@spotnik.com.

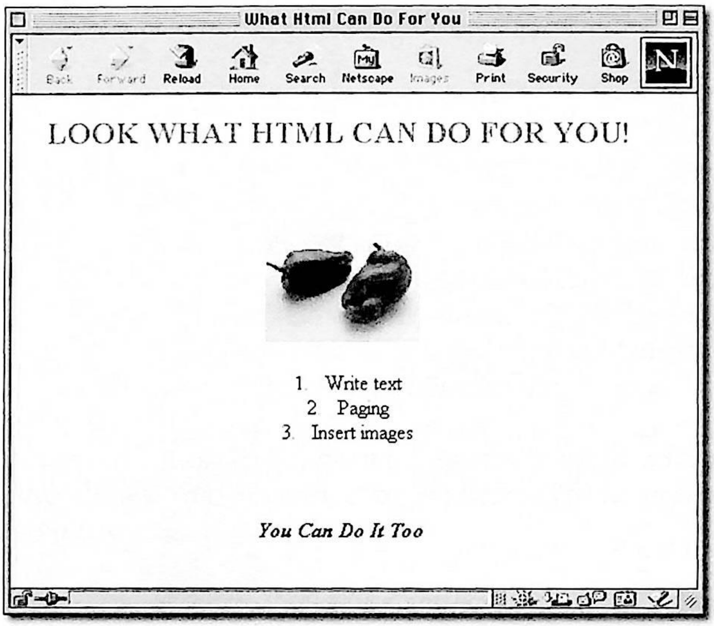
תודה
מירי, דקל וטל

תוכן העניינים

פתח דבר

היה היה לפני הרבה שנים קוד. קוד זה נועד ליצירה של דבר מסעיר וחדשני - דפי מידע באינטרנט. בעזרת קוד זה אנשים ביצעו דברים מופלאים, כמו לכתוב מלל ולעצב אותו, והם אפילו יכלו למקם תמונה יחד עם המלל. כותבי קוד מנוסים, יכלו לבצע קישורים בין מסמך אחד לשני ולבנות טפסים. את הטפסים מילאו הגולשים באינטרנט, ונתנו פרטים על עצמם.
כותבים מוכשרים במיוחד יכלו גם ליצור מחיצות, בהן מונחים להם קודים שונים.
והעתיד נראה ורוד במיוחד. לקוד הזה קראו HTML.
כיום, בתחילת המילניום השלישי, ה-HTML חי ונושם, אך מעט מאד אנשים נדרשים לכתיבה ממשית של הקוד.

צפייה בקוד HTML של המסמך הבא,
מגלה את האמת המרה.



כדי לבנות את המסמך הנ"ל,
יש צורך בהקלדה של לא פחות מהקוד הבא:

what.html

```
<html>
<head>
<title>What HTML can do for you</title>
</head>
<body>
<center>
<font color="#ff0000" size=6>
LOOK WHAT HTML CAN DO FOR YOU!
</font>
<br><br><br>
<img src="pilpelim.jpg">
<br><br>
<ol>
  <li>write text
  <li>paging
  <li>insert images
</ol>
<br><br><br>
<b><i>You Can Do It Too</i></b>
</center>
</body>
</html>
```

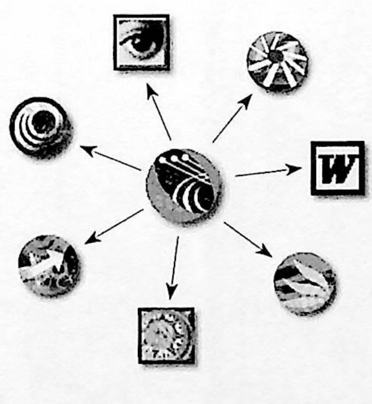
כמעט כלום, עדיין יש צורך בקוד ארוך כזה, כדי ליצור דפי אינטרנט. אך משהו קטן בכל זאת השתנה. יש לך עובד שיבצע את הכתיבה בשבילך. קוראים לו (או לה) Dreamweaver.

תוכנת Dreamweaver היא פיתוח של חברת Macromedia.
החברה אשר פיתחה תוכנות כמו: Flash, FreeHand ו-Director, הציגה ממשק WYSIWYG (ראה בהמשך) ליצירת דפי HTML, ללא צורך בהקלדה של תג HTML אחד!
התוכנה יוצרת דפי אינטרנט בעזרת ממשק גרפי, כשהיא כותבת את קוד ה-HTML (וקודים בשפות נוספות), מאחורי הקלעים. אם נחזור למסמך שבדוגמה, הרי שבנית מסמך כזה על ידי הקלדה של הקוד היתה גוזלת כ-20 דקות (לכותב מנוסה). בעזרת Dreamweaver ילד בן 6, יכול ליצור את אותו מסמך בכדקה וחצי. וזמן שווה כסף, ותוכל להקדיש אותו לדברים פרודוקטיביים לא פחות, כמו לישון, למשל.

אם כך, תוכנת Dreamweaver יוצרת עמודי HTML בממשק WYSIWYG, ראשי התיבות של What You See Is What You Get - "מה שאתה רואה, זה מה שאתה מקבל". כמו בתוכנות גרפיקה מוכרות, אך בשונה מתוכנות אלו, המסוגלות להציג מראה מדויק של המוצר המוגמר, חוסר התאימות בין הדפדפנים השונים, המחשבים השונים ומערכות ההפעלה השונות, מאפשר ליצור ממשק, שאנו אוהבים לכנות אותו: WYSIAWYGBSYGSCD:
What You See Is Almost What You Get But Sometimes You Get Something Completely Different.
עם זאת, למרות חסרונותיו האוביקטיביים של האינטרנט (צפייה באתרים מתקדמים טכנולוגית, בעזרת דפדפנים מיושנים, שלא מתאימים להצגת האתרים), Dreamweaver נותנת את הפיתרון הקרוב ביותר לשלמות בעולם בנית האתרים. בעזרת התוכנה ניתן ליצור דפי אינטרנט דינמיים ואינטראקטיביים, המכילים: מלל, תמונות, קול, וידאו, אנימציה, טפסים, מסגרות וכדומה, והכל בזמן קצר ביותר.

בבסיסה, תוכנת Dreamweaver היא תוכנת עימוד. תוכנות עימוד ממעטות לייצר עצמים משלהן, ומעדיפות להשתמש בעצמים שנוצרו בתוכנות אחרות. כלומר, אין אפשרות לשרטט תוכנית של דירה, אך ניתן לייבא אותה, מכל תוכנה מוכרת (כמעט...).

תוכנת עימוד נמדדת, בין היתר, במספר הפורמטים שהיא יודעת לקרוא, ובמספר סוגי הקבצים אותם היא מסוגלת לייבא. Dreamweaver מסוגלת לפתוח קבצים שנכתבו ב-HTML, DHTML, JavaScript ו-Vbsript, ומאפשרת לטפל בקודים של XML, CGI או ASP. היא מסוגלת לייבא קבצים שנוצרו ב- Photoshop, FreeHand, Flash, ImageReady, Fireworks, Office ועוד.
למעשה, Dreamweaver נמצאת במרכז בנית האתר, כשמסביבה מרחפים הלווינים - תוכנות הגרפיקה השונות.



ספר זה עוסק בגרסה מספר 4 של התוכנה. גרסה זו מציגה חידושים רבים וחיוניים, יחסית לגרסאות הקודמות לה, בכל הקשור לטיפול ב-JavaScript, יצירת ממשק עיצובי נוח, טיפול בקבצי פלאש וניהול האתר, החל מיצירתו ועד להעלאתו לשרת. כן, Dreamweaver היא גם תוכנת FTP - תוכנה לניהול והעלאת אתרים לרשת.

היה היה לפני הרבה שנים...

Dreamweaver 4

מושגים חשובים

רגע אחד, אנחנו יודעים שאתה כבר להוט להתחיל בקריאה ולהפוך לבונה אתרים, אך לפני שאתה מתחיל לרוץ, תקדיש מספר דקות להקדמה הזו.

לפני שאתה מתחיל לעסוק בבניית אתרים באינטרנט, לא היית רוצה לדעת מה זה בכלל אינטרנט? איפה נמצאים האתרים האלה? ואיך בכלל כל העסק הזה עובד?

אז ככה...



■ מה זה אינטרנט?

האינטרנט, "אוטוסטרדת המידע" כפי שאוהבים לכנותה, היא רשת מידע כלל עולמית. הכוונה ב"רשת" היא למחשבים המחוברים זה לזה באמצעים שונים כמו: קו טלפון ומודם, רשת נל"ן וכדומה. בעזרת תוכנות גלישה ניתן ל"בקר" באתרי אינטרנט שונים מרחבי העולם, ניתן לשוחח עם אנשים, להתכתב זה עם זה ועוד.

■ איך זה עובד?

בתוך רשת המחשבים הענקית, בולטים להם השרתים (Servers). שרתים אלה פזורים ברחבי העולם. השרתים הם למעשה, מחשבים לכל דבר ועיקר, אך מדובר במחשבים רבי עוצמה, המחוברים לאינטרנט ללא הפוגה ובעזרת תוכנות מיוחדות מאפשרים "ביקור" בשרת.

■ אז מה זה אתר אינטרנט?

אתר אינטרנט, הוא בעצם אסופה של קבצים רבים. ביניהם ניתן למצוא: תמונות, טקסטים, קבצי קול, אנימציה ועוד. בביקורינו באתר אינטרנט אנו למעשה מביטים בקבצים. הקבצים מקושרים זה לזה בטכנולוגיה הנקראת Hyper Text. טכנולוגיה זו מאפשרת להפוך מלל, תמונות או עצמים לקישורים, כך שבעת לחיצת עכבר עליהם, מתרחש דבר מה - מעבר לעמוד אחר, ניגון קובץ קול ועוד.
את האתר ניתן לדמות לספר. אתר אינטרנט, כאמור, הוא אסופה של קבצים רבים. בקבצים אלה ניתן למצוא תוכן טקסטואלי, ולרוב מצורפים לו אלמנטים ויזואליים. אתרים מתקדמים יותר יכולים להכיל גם מוזיקה, אנימציה, וידאו ועוד. בונה האתר, מעבר לעיצובו של האתר, בונה גם תרשים זרימה בין העמודים השונים. כלומר, ניתן לדפדף בין דפי התוכן, כמו בספר, אך הדפדפוף אינו תמיד ליניארי (מעמוד 1 ל-2 וכך הלאה). למעשה, אין מספור לעמודים, ובמידה ובונה האתר חפץ בכך, ניתן להגיע מכל עמוד לכל עמוד בעזרת לחיצה, ולעיתים אף במסלולים שונים.
ראה בהמשך ההקדמה את השלבים השונים בבנית האתר.

■ איך בונים אתרים?

עכשיו כשאתה יודע שמדובר בקבצים, משימת בנית האתרים נראית מפחידה פחות. בסך הכל מדובר ביצירת קבצים. נכון, הרבה קבצים, אבל עדיין - אלה רק קבצים. יכול להיות שיצרת כבר קבצים ב-FreeHand או ב-Word. הרעיון אם כך זהה: משתמשים בתוכנות מיוחדות, ועושים בסוף Save...

■ ואיך כולם יוכלו לראות את האתר שלי?

פשוט מאד. כפי שהוסבר קודם לכן, האתר (הקבצים) נמצא בשרת. כל שצריך לעשות בסוף העבודה, הוא להעתיק את הקבצים מהמחשב האישי לשרת (מחשב מרוחק). כדי לעשות זאת יש לשלם כסף עבור אחסון האתר בשרת, ועבור שם לאתר - בעזרתו יוכלו לבקר באתר. בסוף הספר תוסבר בפירוט הבירוקרטיה המאפינת שלב זה בעבודה.

■ אז בעצם, מה שאני רואה במחשב שלי זה מה שהגולש יראה במחשב שלו?

לצערנו, לא תמיד. דווקא פה, אין המקרה פשוט כל כך. צפיה באתרי אינטרנט דורשת מחשב - וישנם סוגים שונים של מערכות הפעלה - מקינטוש, חלונות, UNIX ועוד. דרוש גם דפדפן - תוכנה לצפייה באתרי אינטרנט. שתי התוכנות הנפוצות הן Netscape ו-Explorer. וישנן עוד. כלומר, כל גולש צופה באתר בעזרת תוכנה אחרת. ולא רק זאת, ישנן גירסאות שונות לדפדפנים - אני יכול לצפות באתרים ב-Explorer בגרסה 5 וחבר שלי יכול לגלוש בגרסה 4 דווקא. דודה שלי בכלל מעדיפה לגלוש ב-Netscape. ככה שהקונפיגורציות האפשריות הן עצומות - לגלוש ב-Netscape 6 במקינטוש? או אולי דווקא ב-Explorer 3 בחלונות? ועוד לא התחלנו לדבר על תוכנות עזר לצפייה בוידאו, אנימציה ועוד... כל זה יוצר אי התאמה בין מה שבונה האתר רואה במחשב שלו לעומת מה שיראה הגולש.

מה עושים?

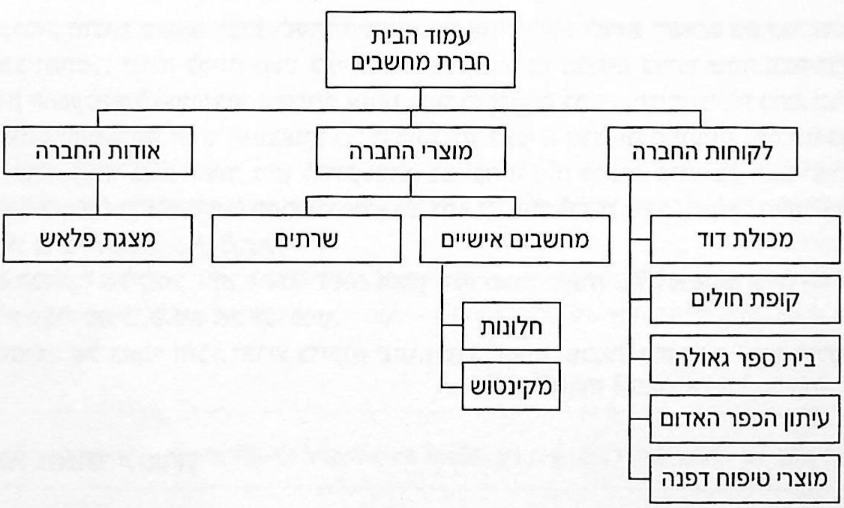
קודם כל, קוראים את הספר. במהלך הפרקים השונים שמנו דגש רב על תמיכתם של דפדפנים בתכונות השונות. הערה קטנה: תכונה מסויימת הנתמכת בדפדפן בגירסה 5, לרוב תהיה מוכרת גם לגרסאות הקודמות שלו. מה שאי אפשר לומר ההפך.

תקציר האירועים בבנית אתר

אם אתה בונה אתרים מנוסה, אנו "מרשים" לך לדלג לחלקים המעניינים אותך במיוחד. אם משימת בנית האתרים זרה לך ואתה חווה לראשונה את קסמי העולם, הצטרף אלינו יד ביד למסע קסם מסתורי, אבל בדרך שלנו. והדרך שלנו היא בנית אתר "לפי הספר". הפרקים השונים בספר, מסודרים על פי סדר העבודה הנכון (לדעתנו) בעת בנית אתר. החל משלב הכרת התוכנה, הגדרת האתר, יצירת מלל, שילוב תמונה וכך הלאה.
השלבים השונים עליהם נעבור, הם השלבים ביצירת אתר.

יצירת תרשים זרימה

לאחר ההחלטה על בנית האתר, עבור לקוח עיסקי, לקוח פרטי או אתר אישי, יש להחליט על מבנה האתר.
האתר מורכב מעמודים על גבי עמודים (קבצים רבים). יש להחליט על מבנה הירכי לאתר ועל מפת זרימה. מאיפה האתר מתחיל? לאן אני רוצה שהגולש יגיע, והכי חשוב - איך?
בדרך כלל מקובל לשרטט תרשים ידני, על פיו ייבנה האתר. בתרשים יש לציין מה העמוד הפותח (Homepage), איזה קישורים יופיעו בו (מלל או כפתורים, כך שבעת לחיצה יתבצע מעבר לעמודים האחרים באתר) ולאן הם מובילים? (אם הם אכן מנווטים לעמודים אחרים). התרשים יכול להיראות, כך:




119

בפרק **יצירת קישורים** תוכל לקרוא כיצד להפוך תרשים זה למציאות.

איסוף חומר

החומרים מהם מורכב האתר הם רבים ומגוונים ויש לעסוק במלאכת איסופם: הקלדת טקסטים, סריקת תמונות, הקלטת קבצי קול, דגימת סרטי וידאו וכדומה. בחומרים השונים יהיה שימוש בזמן יצירת האתר.
בפרקים **עיצוב מלל, שילוב תמונות באתר ושילוב מולטימדיה** תוכל לקרוא כיצד ניתן לשלב חומרים אלו באתר.

תיקיית שורש מהי?

לכל אתר שאנו בונים יש להגדיר במחשב תיקיית שורש. בתיקיית השורש מרוכזים כל החומרים מהם האתר בנוי (תמונות, מולטימדיה וכדומה).
בפרק הגדרת תיקיית שורש, תלמד כיצד מגדירים תיקייה כזאת, כיצד מחלקים אותה למחיצות ותוכל ללמוד את יכולותיה המופלאות של התיקייה בכל הקשור לניהול קבצים דרך תוכנת Dreamweaver: העתקת קבצים, העברת קבצים, מחיקה של קבצים, יצירת תיקיות, שינוי שמות קבצים ותיקיות ועוד, מבלי לפגוע במבנה האתר עליו עמלת בשלב הראשון.

בנית האתר

כאמור, הקמת אתר אינטרנט היא יצירה ואיסוף של קבצים רבים. את הקבצים נלמד ליצור ב-Dreamweaver 4 המאפשרת לשלב גם סוגי קבצים אחרים כגון: קבצי קול, אנימציה, תמונות ועוד. בעת עיצוב עמודי האתר, ניתן להשתמש בכלי עיצוב שונים כמו טבלאות ושכבות, ניתן ליצור טפסים ליצירת קשר עם האתר וניתן להגדיר פעולות אינטראקטיביות ודינמיות מורכבות.
בפרקים **יצירת טבלאות**, **עבודה בשכבות**, **טפסים**, **DHTML**, **פקודות Behavior ומסגרות**, תוכל ללמוד אודות היכולות המתקדמות של התוכנה לעיצוב אתר אינטרנט.
בפרק **משאבי האתר**, תוכל לשים דגש על ארגון נכון של העמודים באתר ותמצא פתרונות לחיסכון בזמן בעת עיצוב האתר.

סיום הבניה - בדיקת האתר והתאמתו

כפי שנכתב בהקדמה, וייכתב פעמים רבות לאורך הספר, בנית אתר יכולה להיות משימה פשוטה. היכולת להציג את האתר בכל מחשב ומחשב, יכולה להיות מעט בעייתית. אתרי אינטרנט מוצגים באופן שונה במחשבים שונים, בשל הבדלים במערכות ההפעלה של המחשבים המציגים אותם, סוגי הדפדפנים בהם בוחרים לצפות בהם, הגירסאות השונות של הדפדפנים עצמם והימצאותן או אי הימצאותן של תוכנות עזר לצפייה בעצמים מסוימים (תוכנות להרצת אנימציה, שמיעת מוזיקה ועוד). לאחר בנית האתר, ניתן לבדוק אותו. בבדיקה זו ניתן לראות, קודם כל, האם האתר "עובד", האם לחיצה על הכפתור הירוק אכן נותנת את התוצאה הדרושה, כמו כן, ניתן לבדוק כיצד "יתנהג" האתר בדפדפנים שונים, האם יוכלו לצפות בו ב-Netscape 4, למשל?
במידה ותוצאות הבדיקה שליליות, ניתן להתאים את האתר לגירסאות שונות של דפדפנים או ליצור מספר גירסאות של האתר, גירסה עבור סוגים שונים של דפדפנים.
בפרק **בדיקה והתאמה של האתר** תוכל להריץ בדיקות שונות עבור האתר שבנית, ולהתאים אותו לפלטפורמות שונות.

העלאת האתר לשרת

השלב האחרון בבנית אתר, הוא העלאתו לשרת אינטרנט, כדי שיוכלו לצפות בו ברחבי הארץ והעולם.
בפרק **העלאת האתר לשרת האינטרנט** מופיעים השלבים השונים בביצוע מטלה זו. החל מרכישת שטח בשרת, קניית שם עבור האתר והעלאתו הפיזית לשרת.

מושגים

לאורך הספר שזורים מושגים רבים, הקשורים לעולם האינטרנט. חלקם יכולים להיות נהירים לגולשים מנוסים, אך ייתכן שלא יאמרו דבר לגולש מתחיל. בחלק זה ריכזנו חלק מהמושגים החוזרים בספר, כך שאם תיתקל במהלך הספר במושג לא ברור, תוכל תמיד לפנות לחלק זה עבור ביאורים:

(Hyper Text Markup Language) HTML ■

קוד לבנית אתרים באינטרנט, המאפשר יצירת עמודי אינטרנט. הקוד נקרא על ידי מערכות ההפעלה השונות, והרעיון העומד בבסיסו הוא יצירת היפר-קישורים.

(Hyper Text Protocol) HTTP ■

פרטוקול העברת מידע בעזרת היפר-קישורים.

היפר-קישור (Hyper link) ■

איזור רגיש למגע עכבר (תמונה או מלל), אשר לחיצה עליו תבצע פעולה - מעבר לעמוד אחר, ניגון סרט וידאו, הצגת תמונה וכדומה.

שרת (Server) ■

השרתים הם מחשבים רגילים, אשר מחוברים לאינטרנט 24 שעות ביממה. בעזרת תוכנות מיוחדות הם מאפשרים צפיה באתרים השמורים בהם.

Domain ■

זיהוי שמי של אתר אינטרנט. כדי לתת שם לאתר, יש לרכוש Domain באתרים המתאימים לכך. בעולם האינטרנט, לא ייתכנו שני Domains זהים.
ה-Domain מורכב משם האתר, סיומת המעידה על סוג האתר, וקידוד עבור המדינה. למשל, buildings.org.uk שם ה-Domain הוא buildings, האתר הוא של ארגון (org – organisation) שמקורו באנגליה (uk – united kingdom).

(Uniform Resource Locator) URL ■

כתובת מלאה של אתר או קובץ. למשל: http://www.buildings.org.uk או buildings/images/twins_tower.gif.

מנהל אתר (Web Master) ■

כמעט לכל אתר יש גם מנהל. המנהל אחראי על נושאים מתקדמים, כמו תחזוקת האתר, אבטחת האתר, מעקב אחרי הטפסים באתר ועוד.

(Internet Service Provider) ISP ■

חברות המספקות שירותי חיבור וגלישה באינטרנט, עבור תשלום.

(Internet Presence Providor) IPP ■

חברות המספקות שירותי אירוח באינטרנט, בתשלום או ללא תשלום.

■ אירוח (Hosting)

שירות אירוח בשרת אינטרנט.

■ מחשב מרוחק (Remote)

שם מקובל עבור שרת אתרי אינטרנט.

■ FTP (File Tranfer Protocol)

פרוטקול העברת מידע המאפשר הורדה (Download) והעלאה (Upload) של קבצים באינטרנט.

■ עמוד בית (Home Page)

העמוד הראשון באתר אינטרנט. בדרך כלל, מקובל לקרוא לו Index.

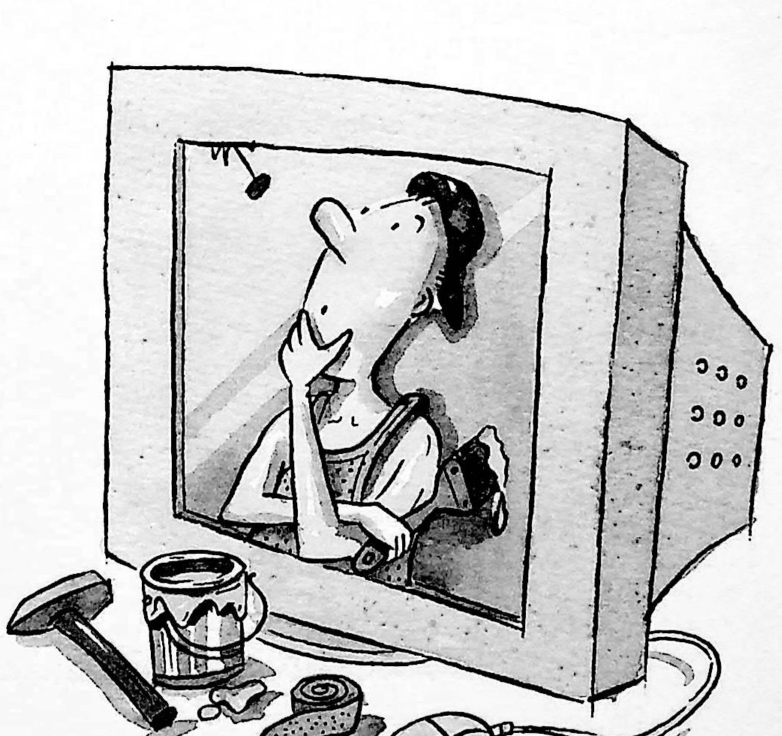
■ מנוע חיפוש

תוכנות המאפשרות חיפוש מידע באמצעות מילות מפתח.

1

Dreamweaver 4

חלונות התוכנה

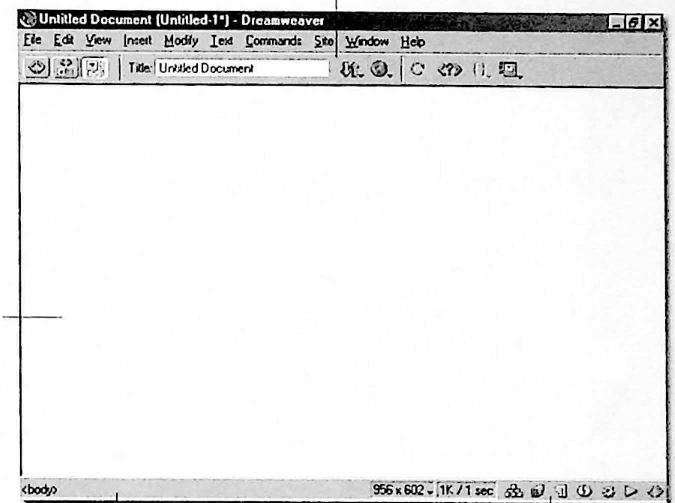


חלון המסמך

לאחר שיגורה של תוכנת Dreamweaver או לאחר הפעלתה של הפקודה **חדש** (New) מתפריט **הקובץ** (File), ניתן לראות את החלון הבא:

חלונות

סרגל הכלים: הפקודה **Toolbar**, אשר בתפריט **התצוגה** (View), תגרום להצגה או הסתרה של סרגל הכלים.



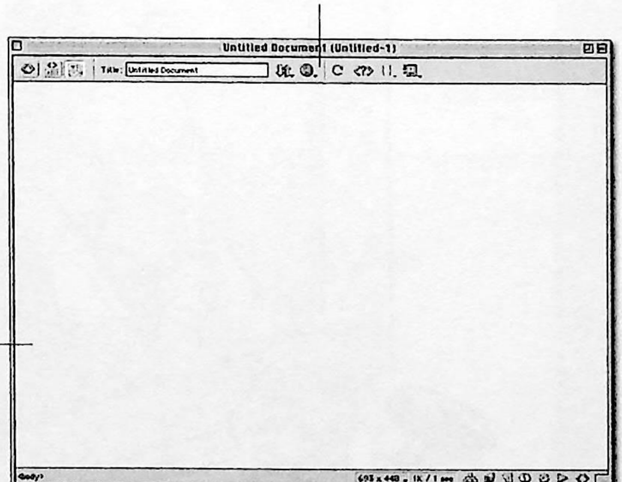
דף העבודה

סרגל המצב (Status Bar)

משגר החלונות, מוקטן (Mini Launcher)

מקינטוש

סרגל הכלים: הפקודה **Toolbar**, אשר בתפריט **התצוגה** (View), תגרום להצגה או הסתרה של סרגל הכלים.

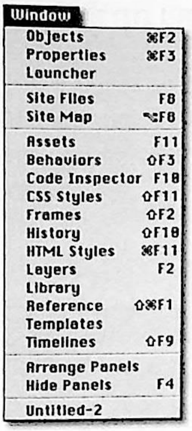


דף העבודה

סרגל המצב (Status Bar)

משגר החלונות, מוקטן (Mini Launcher)

החלונות הצפים

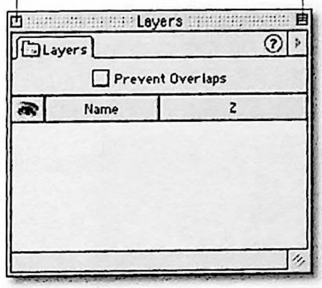


באמצעות תפריט **החלונות** (Window), ניתן להציג או להסתיר חלונות צפים, כמו חלון **השכבות** (Layers), חלון **הסגנונות** (HTML Styles) ועוד.
שימוש בחלונות השונים מאפשר ביצוע פעולות רבות, כגון: קביעת תכונות לעצמים, הוספת תמונה למסמך, בניית טפסים ועוד.

■ סגירה וקיפול של חלונות צפים (מקינטוש)

לחיצה על כפתור הקיפול בצידו הימני של החלון "תקפל" את החלון ותציג את כותרתו בלבד.

כפתור קיפול
כפתור סגירה



חלון צף פתוח



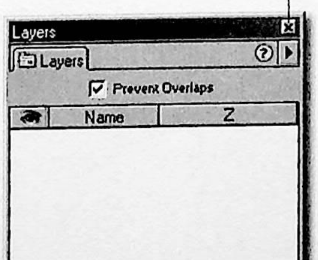
חלון צף מקופל

לחיצה נוספת על כפתור הקיפול תפתח אותו לגודלו המקורי. לחיצה על כפתור הסגירה תסגור את החלון.
על מנת להציג אותו מחדש, יש לבחור בפקודה המתאימה מתפריט **החלונות** (Window).

■ סגירה של חלונות צפים (חלונות)

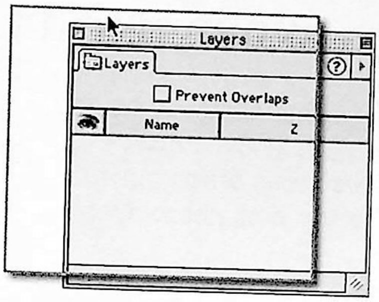
לחיצה על כפתור הסגירה תסגור את החלון. על מנת להציג אותו מחדש, יש לבחור בפקודה המתאימה מתפריט **החלונות** (Window).

כפתור סגירה



חלון צף פתוח

הזזה של חלון צף



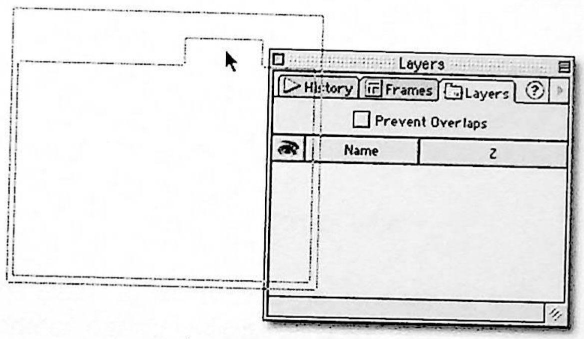
את החלונות הצפים ניתן להזיז לכל חלקי המסך על ידי לחיצה על פס הכותרת שבחלקו העליון של החלון, וגרירתו למקום חדש.
ניתן להזיז חלון גם באמצעות לחיצה בכל מקום על מסגרת החלון וגרירתו למקום הרצוי.



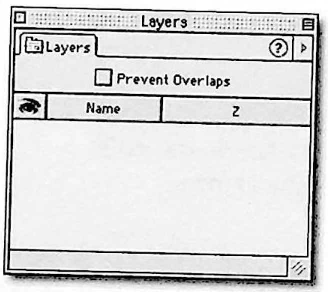
פתיחתם של כל חלונות התוכנה תקטין באופן משמעותי את השטח הנותר לתצוגת המסמך עצמו. על מנת לצמצם בעיה זו ולהגדיל ככל האפשר את שטח תצוגת המסמך, ניתן להזיז חלונות, לסגור חלונות, "לקפל" אותם או לצרף מספר חלונות לחלון אחד.

שילוב ופיצול חלונות צפים

ניתן לצרף מספר חלונות צפים לחלון אחד, בהתאם לבחירת המשתמש ולצרכי העבודה.
על מנת לצרף חלון אל קבוצת חלונות, יש ללחוץ על לשונית החלון אותו רוצים לצרף ולגרור אותה לתוך החלון הרצוי.
החלון החדש יצורף מימין לקבוצת החלונות. בצורה זו ניתן לצרף מספר חלונות - זה לצד זה.



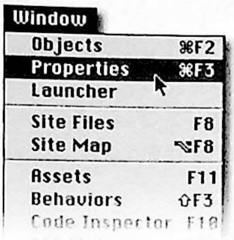
הפרדת חלון מקבוצת חלונות



החלון הבודד...

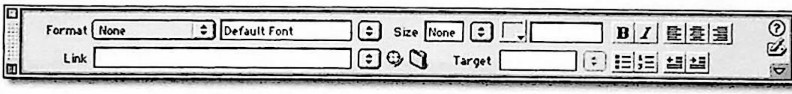
על מנת להפריד חלון אחד מקבוצת החלונות, יש ללחוץ על הלשונית המציינת את שם החלון, ולגרור אותה אל מחוץ לשטח הקבוצה.

חלון המאפיינים (Properties)

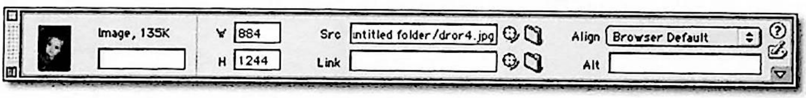


חלון **המאפיינים** (Properties), הוא אחד החלונות החשובים ביותר בתוכנה. חלון זה מאפשר להגדיר את מאפייני העצמים השונים במסמך. תצוגת החלון משתנה בהתאם לעצם המסומן במסמך ומציג את מאפייניו. ניתן לשנות את המאפיינים.

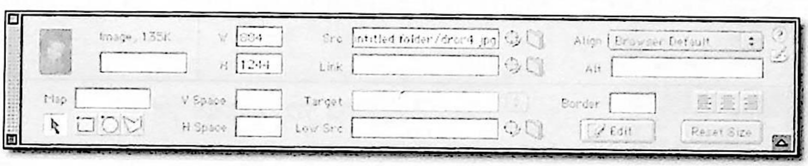
סימון מלל במסמך יציג בחלון **המאפיינים** (Properties) את מאפייני המלל.



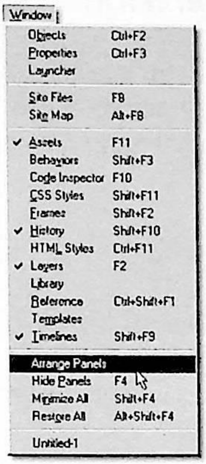
במידה וסומנה תמונה, תשתנה תצוגת החלון בהתאם למאפייני התמונה.



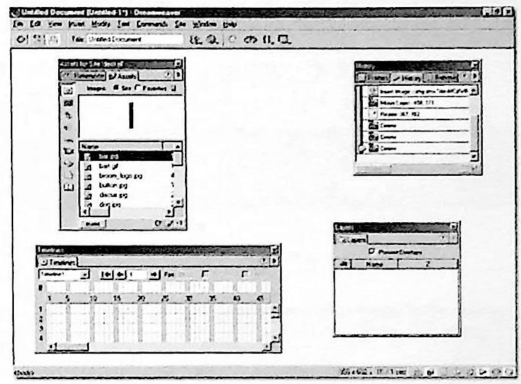
לחיצה על דמות המשולש בתחתית החלון תציג את החלון במלואו.



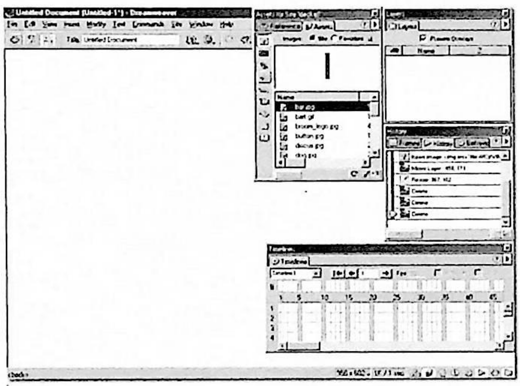
ארגון החלונות



בעת עבודה על דף אינטרנט, ישנה לעיתים בעיה של גודל איזור העבודה, לכן יש צורך בארגון החלונות הצפים על פני המסמך. בחירה בפקודה **Arrange Panels**, אשר בתפריט **החלונות** (Window), תארגן את החלונות הצפים.

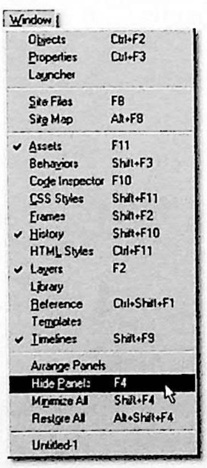


איך אפשר לעבוד כך?

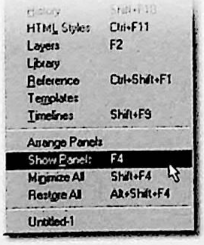


הרבה יותר נוח...

הסתרה/הצגה של חלונות צפים



בחירה בפקודה **Hide Panels** שבתפריט **החלונות** (Window), תסתיר את כל החלונות הצפים במסמך.



בחירה בפקודה **Show Panels** (פקודה זו תופיע לאחר ביצוע הפקודה **Hide Panels**), מתוך תפריט **החלונות** (Window), תציג את כל החלונות הצפים שהוסתרו באמצעות הפקודה **Hide Panels**. הקשה על מקש F4 תציג או תסתיר את חלונות התוכנה.

חלון המשגר (Launcher)



חלון המשגר (Launcher) מאפשר פתיחה מהירה של חלונות התוכנה, באמצעות לחיצה על הכפתור המתאים בחלון. על מנת לפתוח את חלון המשגר, יש לבחור בפקודה **Launcher** שבתפריט **החלונות** (Window).

לאחר בחירה בפקודה **Launcher**, חלון המשגר ייפתח.



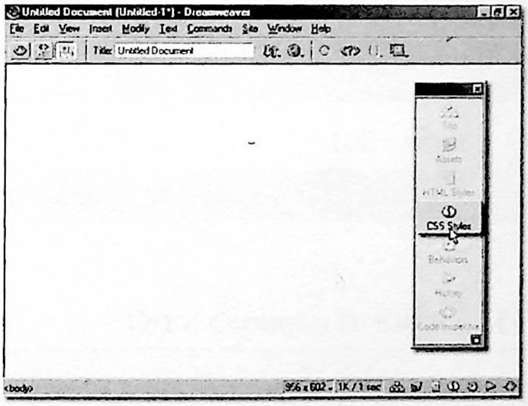
על מנת להעמיד את החלון באופן אנכי, יש ללחוץ על הכפתור בפינה הימנית תחתונה של החלון - והחלון התהפך...



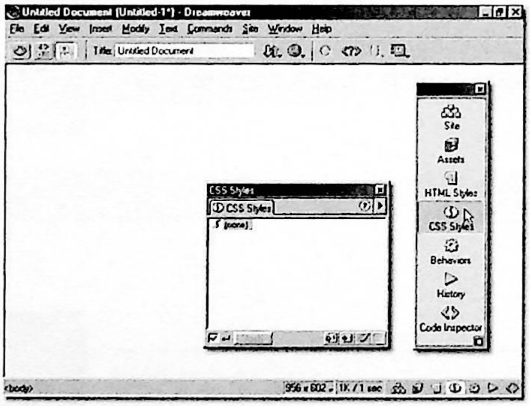


פתיחת חלונות צפים מחלון המשגר

כאמור, לחיצה על אחד הכפתורים תפתח את החלון המתאים.



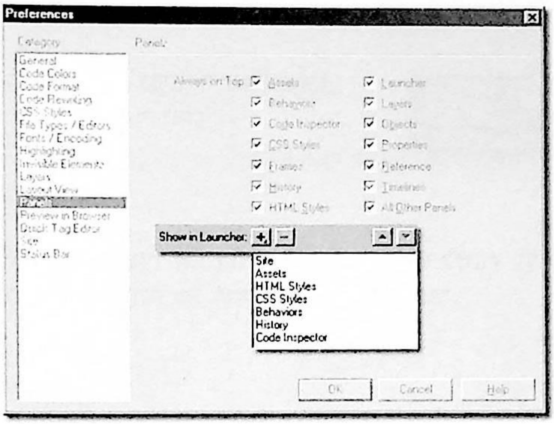
לחיצה



ופתיחה...

■ התאמה אישית של חלון המשגר

בעת פתיחת חלון המשגר עם שיגורה של התוכנה בפעם הראשונה, יופיעו בחלון כפתורי פתיחה של החלונות: Site, Assets, HTML Styles, CSS Styles, Behaviors, History, Code Inspector.



על מנת ליצור כפתורים לשם פתיחת חלונות אחרים בתוכנה, יש לבחור בפקודה **העדפות** (Preferences), שבתפריט **העריכה** (Edit), ולבחור בקטגוריה Panels.

בשדה Show In Launcher מופיעה רשימת חלונות הניתנים לפתיחה דרך חלון המשגר.
כדי להוסיף כפתור קיצור נוסף לחלון המשגר, יש ללחוץ על כפתור הפלוס +.



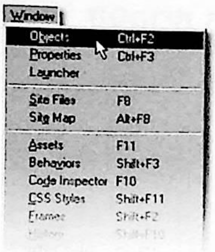
מתוך התפריט שייפתח ניתן יהיה לבחור בכפתורי קיצור דרך נוספים. בחירה באחד מהחלונות, תוסיף לו קיצור דרך בחלון המשגר.

נוסף קיצור דרך



בתחתית חלון המסמך, מתחת לסרגל הגלילה ניתן למצוא משגר מוקטן - (Mini Launcher). חלון זה זהה בתצוגתו ובמאפייניו לחלון המשגר, רק מה, קצת יותר קטן. כל שינוי בחלון המשגר ישתקף גם במשגר המוקטן.

חלון העצמים



על מנת להציג את חלון **העצמים** (Objects), יש לבחור בפקודה Objects מתפריט **החלונות** (Window).



חלון Objects מחולק לקטגוריות שונות, וכל קטגוריה מאפשרת הוספת עצמים מסוג שונה למסמך.

קטגורית Characters (תווים מיוחדים)



חלון התווים מאפשר שילוב של תווים מיוחדים, שיש להם משמעות תכנותית ב-HTML, ולכן יש לכתוב אותם בקידוד מיוחד, לדוגמה, זכויות יוצרים, סימן רשום, מטבעות וכדומה.



100
הסבר נוסף על קטגורית Characters בפרק **עיצוב מלל**.

קטגורית Common (רגיל)



חלון Common מאפשר שילוב של מרבית העצמים אותם ניתן למקם באתר אינטרנט, כמו: תמונות, סרטוני פלאש, קבצי Shockwave, טבלאות וכדומה.



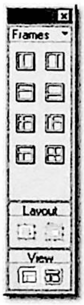
■ קטגורית Forms (טפסים)

חלון הטפסים מאפשר בניית טפסים אינטראקטיביים המיועדים לאיסוף מידע מהגולש.



241

הסבר נוסף על קטגורית Forms בפרק **טפסים**.



■ קטגורית Frames (מסגרות)

חלון המסגרות מאפשר לחלק מסמך HTML למספר מסגרות, כשבכל קטגוריה ממוקם קובץ HTML עצמאי.



209

הסבר נוסף על קטגורית Frames בפרק **מסגרות**.



■ קטגורית Head (מקטע הראש)

חלון Head משמש להכנסת פקודות למקטע "הראש" במסמך.
מטרת הפקודות היא להגדיר הגדרות טכניות ולא עיצוביות.



422

הסבר נוסף על קטגורית Head בפרק **בדיקה והתאמה של האתר**.

■ קטגורית Invisibles (בלתי נראים)



חלון Invisibles מאפשר שילוב של אלמנטים בלתי נראים. האלמנטים מופיעים בתוכנה, אך מוסתרים מעיני הגולש בדפדפן. תפקידם לסייע לבונה האתר לסמן עצמים ולאתר אותם במסמך.



38
הסבר נוסף על קטגורית Invisibles בפרק **תצוגה**.

■ קטגורית Special (תוספות מיוחדות)



חלון Special מאפשר שילוב של עצמים מיוחדים ומתקדמים, כמו: קבצי קול, קבצי וידאו, Java Applets ותוספים לדפדפנים Explorer ו-Netscape.



313
הסבר נוסף על קטגורית Special בפרק **שילוב מולטימדיה**.

Dreamweaver 4

2

הפקודות הבסיסיות



פרק זה עוסק בפקודות הבסיסיות, כמו **פתח** (Open), **שמור** (Save) **וחזור לגרסה שמורה** (Revert).

את הפקודות המפורטות בפרק זה ניתן למצוא בכל תוכנה (כמעט), אולם חלק מהן פועלות באופן שונה במקצת בתוכנת Dreamweaver.

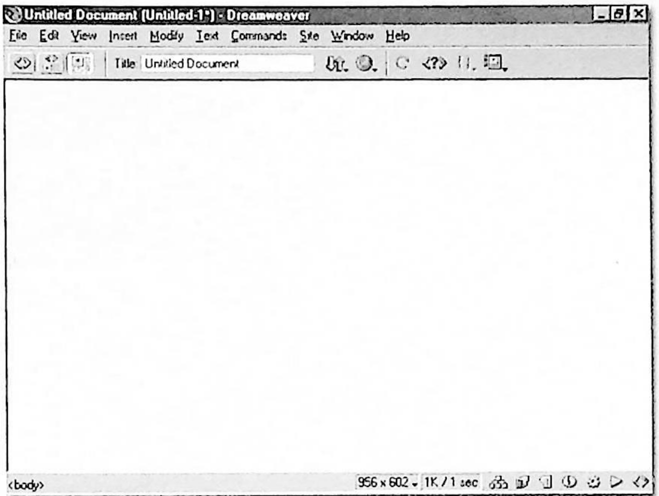
בחלק זה של תפריט הקובץ מוצגים ארבעת המסמכים האחרונים שהיו בשימוש בתוכנת Dreamweaver (נפתחו או נשמרו).
בחירת המסמך הרצוי מתוך הרשימה תפתח אותו במהירות ותחסוך את הצורך לחפש אחריו ברחבי הכונן הקשיח.



חדש

New

בחירה בפקודה **חדש** (New) מתפריט **קובץ** (File), תיצור מסמך חדש. ניתן להשתמש בקיצור המקשים Ctrl+N (Command+N במקינטוש) ליצירת מסמך חדש.

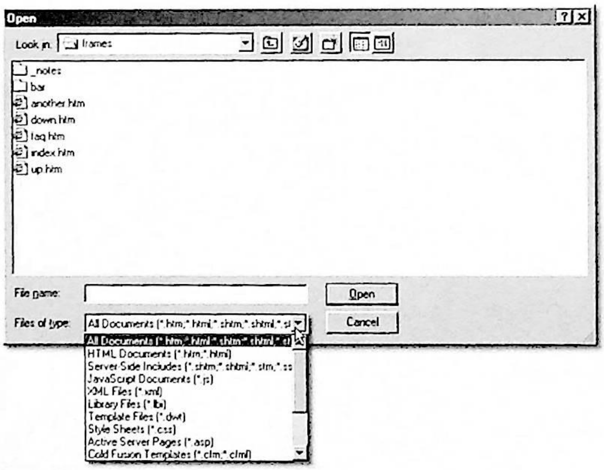


פתח

Open

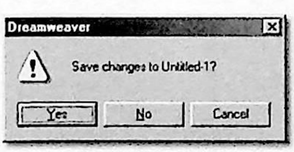
בחירה בפקודה **פתח** (Open) מתפריט **הקובץ** (File) תפתח תיבת שיחה, באמצעותה ניתן לבחור את הקובץ הרצוי.

בתחתית חלון הפקודה ניתן למצוא תפריט ובו מספר פורמטים נוספים (File of type) אותם ניתן לפתוח באמצעות תוכנת Dreamweaver.



סגור

Close

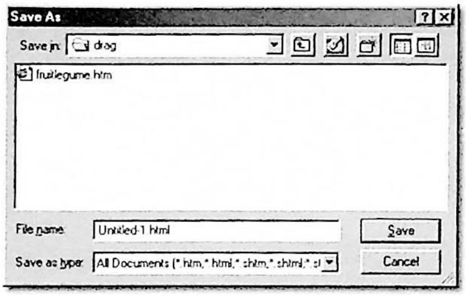


בחירה בפקודה זו מתפריט **הקובץ** (File) תסגור את המסמך הנוכחי. במידה ובוצעו שינויים במסמך מרגע פתיחתו, תופיע תיבת שיחה שתאפשר לשמור את השינויים

שמור

Save

פקודה זו שומרת את המסמך במתכונתו הנוכחית, בפורמט HTML.
בכל פעם שפקודה זו תופעל על קובץ שכבר נשמר בעבר, יתבצע עדכון בלבד. תכונה זו מקצרת באופן משמעותי את זמן השמירה, בעיקר במסמכים מרובי עצמים.



בפעולת השמירה הראשונה, תופיע תיבת שיחה הזהה לתיבת השיחה בפקודה Save As, באמצעותה ניתן לקבוע את שם הקובץ ואת התיקיה בה יישמר הקובץ. לאחר שיבוצעו שינויים נוספים, ניתן יהיה לחזור לגירסה השמורה באמצעות הפקודה Revert.

שמור תחת שם

Save As

פקודה זו מאפשרת לשמור את המסמך הפעיל תחת שם אחר וליצור עותק נוסף למסמך הנוכחי. חלון הפקודה זהה לחלוטין לתיבת השיחה של הפקודה Save. עם סיום פעולת השמירה יוצג המסמך החדש על המסך.

חזור לגירסה שמורה

Revert

פקודה זו מחזירה את המסמך למצב בו נשמר בפעם האחרונה ומבטלת את כל השינויים שבוצעו מאז שמירתו האחרונה של המסמך.



פעולת Revert אינה הפיכה. לא ניתן לבצע פעולות ביטול (Undo) כלשהן אחרי ביצוע פקודה זו.

סיים

Exit

פעולה זו מסיימת את העבודה בתוכנה תוך סגירת כל המסמכים הפתוחים.
במידה ובאחד הקבצים הפתוחים בוצעו שינויים שטרם נשמרו, תופיע תיבת שיחה המאפשרת לשמור את השינויים לפני סגירת הקובץ (Save), סגירת הקובץ ללא שמירה (Don't Save) או ביטול הפקודה **Exit** (Cancel).



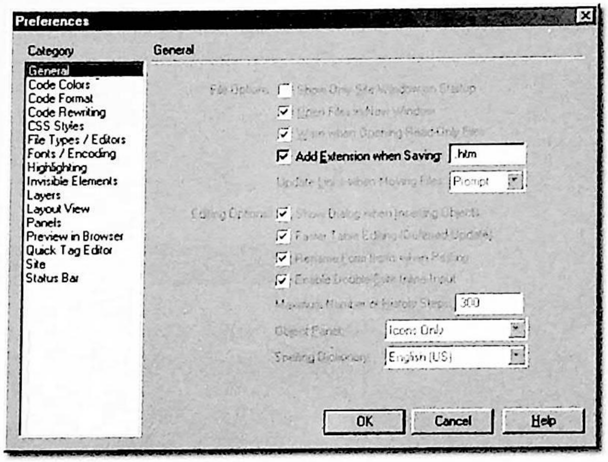
במקינטוש מופיעה הפקודה תחת השם Quit.

כברירת מחדל Dreamweaver שומרת את המסמך תחת סיומת htm.
עם זאת, ניתן לשנות הגדרה זו ולבחור בסיומת אחרת - למשל, html.



אין כל הבדל בין סיומת htm או html לקובץ.
פנה ל-IPP (ספק שירות) שלך באינטרנט או למנהל השרת, וברר מה הסיומת העדיפה עליו.

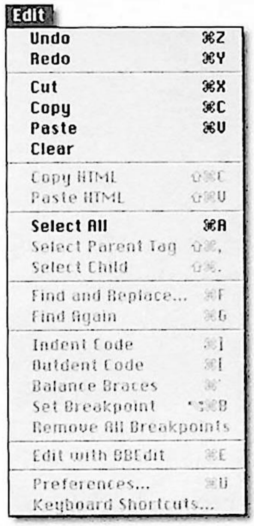
כדי להגדיר שמירת קבצים תחת סיומת אחרת, ניתן לגשת לפקודה Preferences אשר בתפריט **העריכה** (Edit) בקטגוריה General.
בשדה Add Extantion When Saving, יש להגדיר את הסיומת הרצויה.



3

Dreamweaver 4

פקודות העריכה הבסיסיות



בפרק זה יוסברו בקצרה מספר פקודות עריכה בסיסיות: **העתק** (Copy), **צרף** (Paste), **בחר הכל** (Select All) וכדומה.

את פקודות העריכה הבסיסיות תוכל למצוא כמעט בכל תוכנה, כאשר אופן פעולתן בתוכנת Dreamweaver אינו שונה בצורה מהותית.

בהמשך הספר יוסברו פקודות עריכה מתקדמות יותר.



בטל Undo

הפעלת פקודה זו מבטלת את הפקודה האחרונה שבוצעה במסמך. תוכל לחזור על פקודה זו מספר פעמים ובכל פעם תבוטל הפקודה שקדמה לה, וכך הלאה. ניתן לבטל עד 300 פקודות אחרונות.

חזור על הפעולה Redo

פקודה זו מחזירה את הפקודה האחרונה שבוטלה על ידי הפקודה בטל (Undo).

גזור Cut

פקודה זו מעבירה אל זיכרון המחשב (Clipboard) את המלל או הפריטים המסומנים, תוך כדי מחיקתם מהמסך. תוכל לצרף מידע זה במקום אחר במסמך, במסמך אחר או בתוכנות אחרות באמצעות הפקודה **צרף** (Paste).

העתק Copy

פקודה זו מעתיקה אל לוח הזיכרון (Clipboard) את המלל או הפריטים המסומנים. תוכל לצרף מידע זה במקום אחר במסמך, במסמך אחר או בתוכנות אחרות באמצעות הפקודה **צרף** (Paste).
בדומה לשימוש בפקודה חתוך, נשמר בלוח הזיכרון רק הפריט האחרון שהועתק. הפעלת הפקודה Copy פעם נוספת, תחליף את המידע שבלוח הזיכרון במידע החדש שהועתק.

צרף Paste

פקודה זו מצרפת לקובץ Dreamweaver את המידע הנמצא בלוח הזיכרון (Clipboard) של המחשב. ניתן לצרף רק עצמים או מלל בפורמט שתוכנת Dreamweaver מזהה. הפעלת הפקודה מצרפת את המידע בנקודה בה מופיע הסמן.

נקה Clear

פקודה זו מוחקת את המלל או הפריטים המסומנים. זהה לשימוש במקש Delete או Backspace במקלדת.

בחר הכל Select All

הפעלת פקודה זו, תבחר את כל העצמים הנמצאים במסמך. במידה והסמן נמצא בתוך שכבה, תגרום פעולה זו לבחירת כל העצמים בשכבה עצמה. במידה והסמן נמצא בתוך טבלה, תגרום פקודה זו לבחירת הטבלה בלבד.

תצוגה

בתפריט התצוגה ניתן למצוא פקודות המאפשרות להציג את המסמך הפעיל באופנים שונים.
בעזרת תפריט זה ניתן להציג סרגלי עבודה, רשת עבודה (ואף לערוך אותה), עצמים בלתי נראים וכדומה.





תצוגת מסמך פעיל

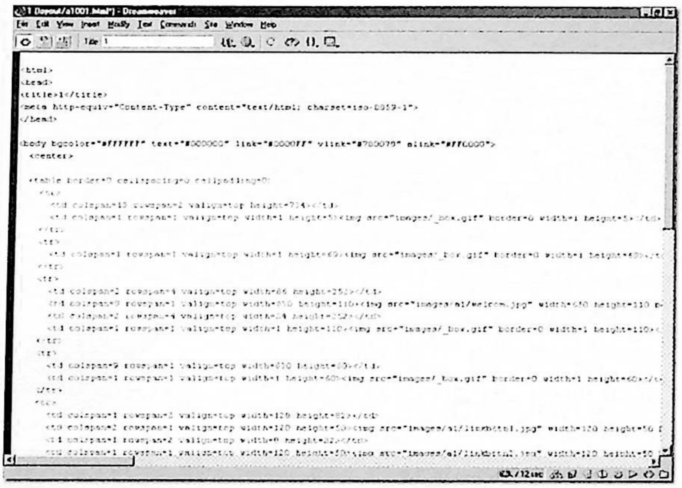
כברירת מחדל, מציגה תוכנת Dreamweaver את המסמך כפי שיופיע בדפדפן, כלומר, בתצוגה גרפית, וכותבת את קוד ה-HTML של המסמך מאחורי הקלעים. למרות שממשק התוכנה הוא גרפי, ניתן לטפל בקוד ה-HTML, לערוך אותו ולהציגו במקביל לקובץ במתכונתו הגרפית.

בתפריט **התצוגה** (View), ניתן לבחור באפשרויות התצוגה הבאות:

■ Code

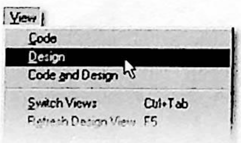


בחירה בפקודה Code, תציג את קוד ה-HTML הבונה את המסמך הפעיל.



במידה ומסומן עצם כלשהו במסמך, יוצג הקטע בקוד המציין את אותו קטע.
חלון ה-HTML הוא חלון עריכת HTML לכל דבר וניתן להוסיף בו קודים תכנותיים, להסיר קודים ולשנות קודים קיימים.

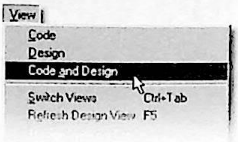
■ Design



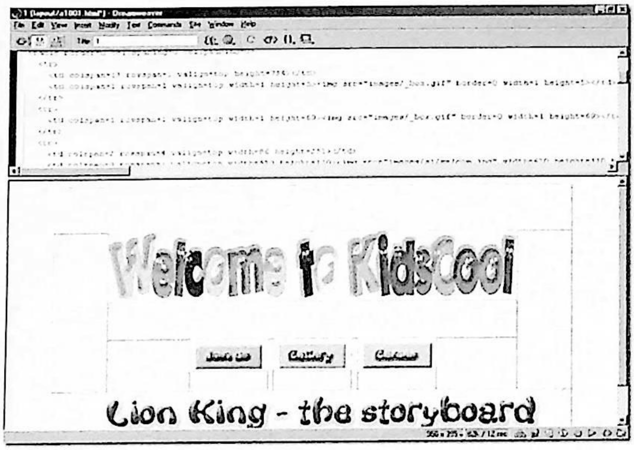
בחירה בפקודה Design תציג את המסמך הפעיל, בתצוגה גרפית, כפי שיופיע בדפדפן (פחות או יותר).



Code and Design

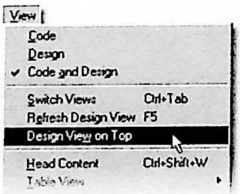


בחירה בפקודה Code and Design תחלק את תצוגת המסמך לשניים.

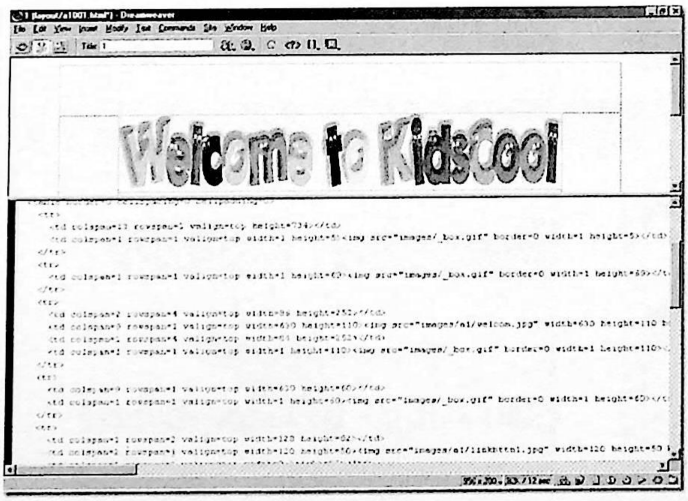


בחלק העליון של המסך יופיע קוד ה-HTML הבונה את המסמך הפעיל, ובחלק התחתון יוצג המסמך באופן גרפי כפי שיופיע בדפדפן.

Design View on Top



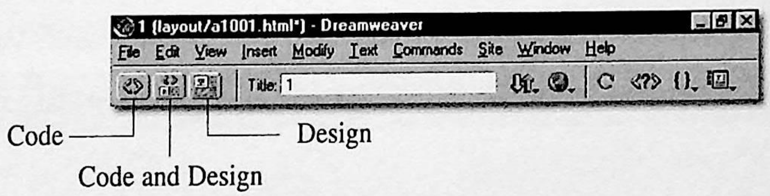
בחירה בפקודה Design View on Top, שבתפריט **התצוגה** (View) תהפוך את סדר התצוגה.



גבירותי ורבותי - מהפך!
החלק הגרפי מופיע בחלק העליון של החלון ובחלק התחתון מופיע קוד ה-HTML הבונה אותו.



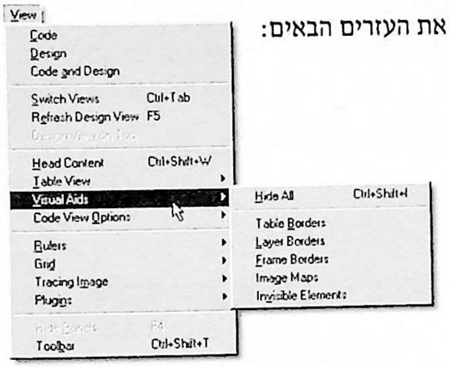
ניתן להחליף בין מצבי התצוגה באמצעות הקשה על צירוף המקשים Ctrl+Tab (Command+Tab במקינטוש), או באמצעות לחיצה על הכפתורים בחלון הכלים (Toolbar).



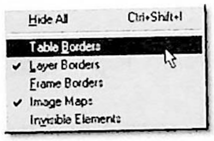
שימוש בעזרי תצוגה

תוכנת Dreamweaver משתמשת בעזרים ויזואליים, על מנת להציג עצמים, כגון: שכבות, טבלאות, טפסים ועוד. עזרים אלו לא יוצגו בדפדפן, אלא בתצוגה בתוכנה בלבד. בעזרת עזרים אלו ניתן לאתר עצמים ולסמן אותם בקלות. בתפריט **התצוגה** (View) ניתן לקבוע אלו עזרים ויזואליים יופיעו, ואלו לא.

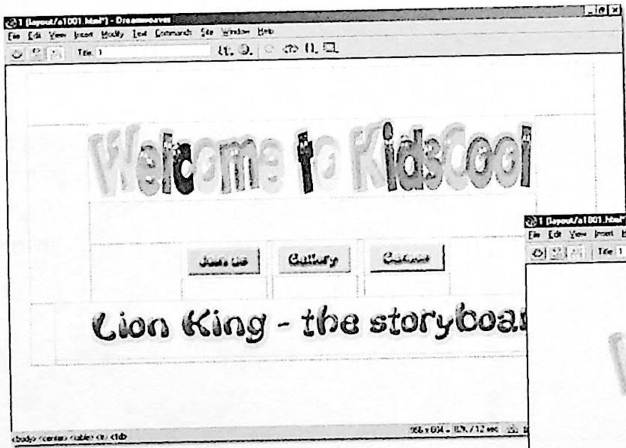
בתפריט Visual Aids שבתפריט **התצוגה** (View) ניתן להציג או להסתיר את העזרים הבאים:



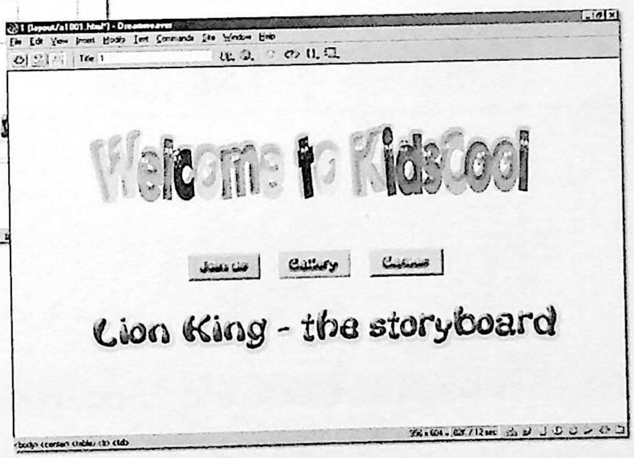
■ גבולות טבלה (Table Borders)



בחירה בפקודה זו תציג או תסתיר את גבולות הטבלאות במסמך.



גבולות הטבלה מוצגים



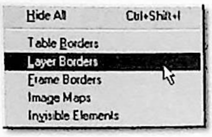
גבולות הטבלה מוסתרים



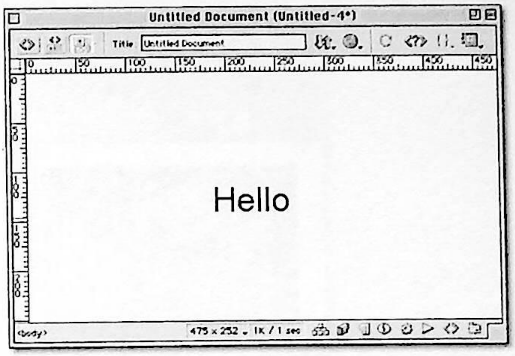
143

הרחבה בנושא טבלאות בפרק **טבלאות.**

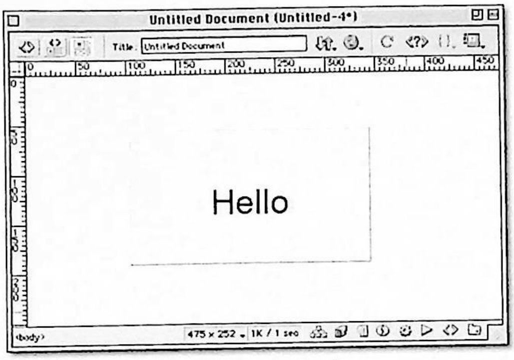
גבולות שכבה (Layer Borders)



בחירה בפקודה זו תציג או תסתיר את גבולות השכבות במסמך.



גבולות השכבות מוסתרים



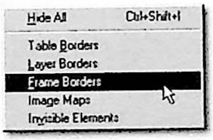
גבולות השכבות מוצגים



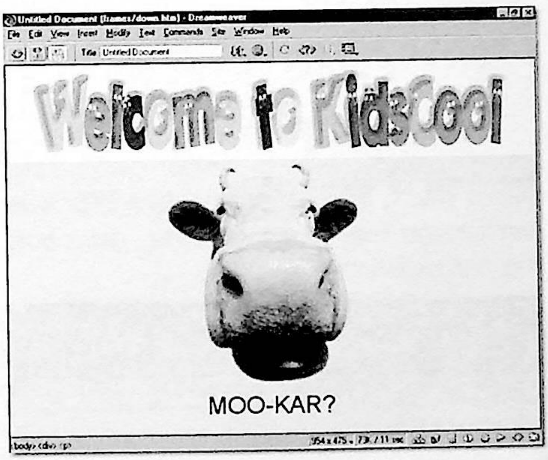
177

הרחבה בנושא שכבות בפרק **שכבות.**

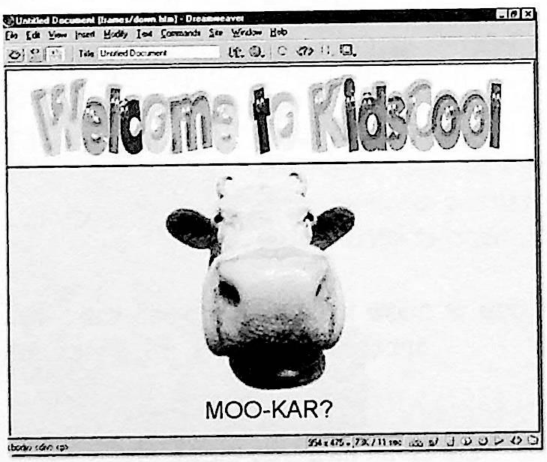
גבולות מסגרת (Frame Borders)



בחירה בפקודה זו תציג או תסתיר את גבולות המסגרות במסמך.



גבולות המסגרות מוסתרים



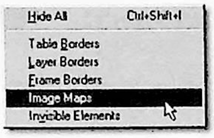
גבולות המסגרות מוצגים



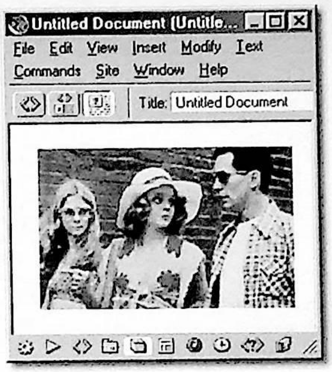
209

הרחבה בנושא מסגרות בפרק **מסגרות.**

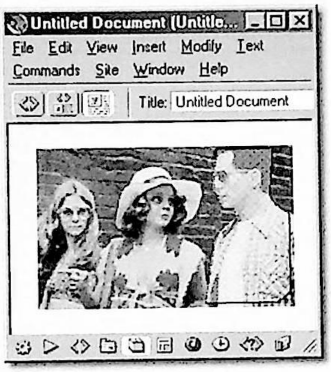
■ מפת תמונה (Image Maps)



בחירה בפקודה זו תציג או תסתיר את מפות התמונה במסמך.



מפת התמונה מוסתרת

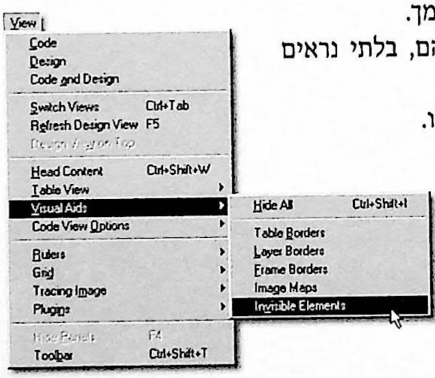


מפת התמונה מוצגת

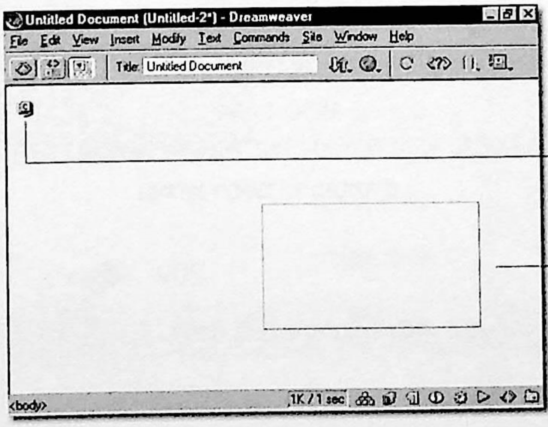
■ שימוש באלמנטים בלתי נראים (Invisible Elements)

תוכנת Dreamweaver מציגה עזרים ויזואליים רבים לסימון עצמים במסמך. אחדים מהעצמים מצויינים בעזרת אלמנטים בלתי נראים שכשמם כן הם, בלתי נראים בדפדפן, אך מוצגים בתוכנה.

בחירה בפקודה Invisble Elements, תציג או תסתיר את האלמנטים האלו.



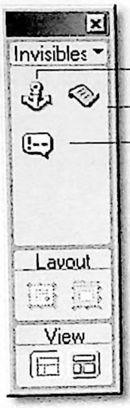
בעת הוספת עצמים מסויימים, כמו שכבות או טבלאות, האלמנטים הבלתי נראים יופיעו אוטומטית.



אלמנט בלתי נראה המייצג שכבה

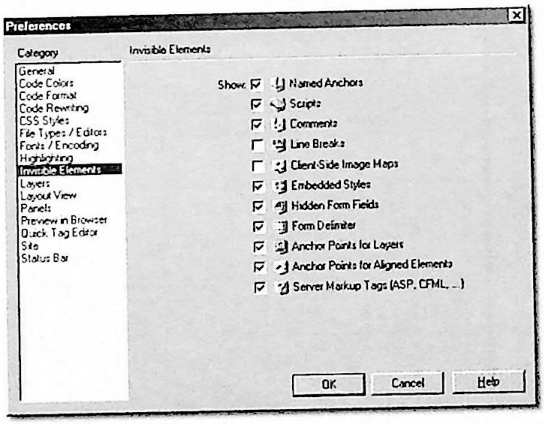
שכבה

סוגי אלמנטים בלתי נראים



חלק מהאלמנטים הבלתי נראים ניתן להוסיף באופן ידני מתוך קטגורית Invisibles שבחלון Object.
בחלון זה ניתן להבחין בשלושה אלמנטים בלתי נראים:

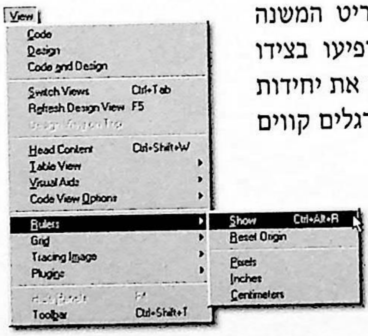
1. עוגן (הסבר נוסף בפרק **קישורים**).
2. סקריפטים (הסבר נוסף בפרק **משאבים**).
3. הערות (הסבר נוסף בפרק **העלאת אתר לשרת**).



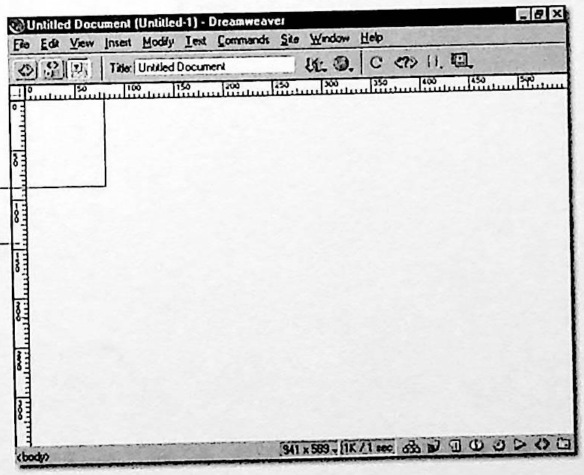
בחירה בפקודה Preferences שבתפריט **העריכה** (Edit), תפתח את חלון ברירות המחדל של התוכנה. בין הקטגוריות השונות ניתן להבחין בקטגוריה Invisible Elements.
בקטגוריה זו, ניתן להגדיר אילו עצמים יוצגו בעזרת הפקודה אלמנטים בלתי נראים.

סרגלים

Rulers



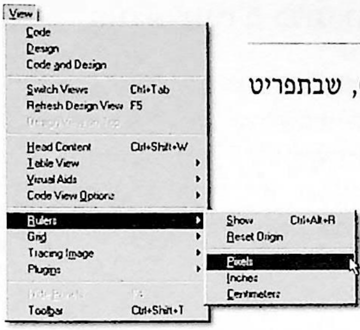
כדי להציג או להסתיר את סרגלי העבודה ניתן לבחור בפקודה **Show**, מתפריט המשנה **סרגלים** (Rulers), שבתפריט **התצוגה** (View). כאשר פקודה זו מסומנת, יופיעו בצידו השמאלי והעליון של משטח העבודה שני סרגלים: אופקי ואנכי. הסרגלים מציגים את יחידות המידה שנקבעו למסמך. כאשר הסמן נמצא בתוך משטח העבודה, מוצגים על הסרגלים קווים המציינים את מיקומו.



סרגל אופקי

סרגל אנכי

הגדרת יחידות מידה

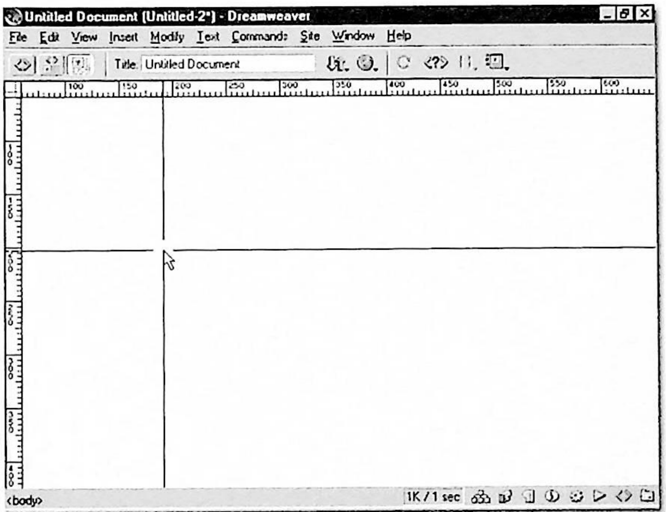


את יחידות המידה של הסרגלים ניתן לבחור מתפריט המשנה **סרגלים** (Rulers), שבתפריט **התצוגה** (View).

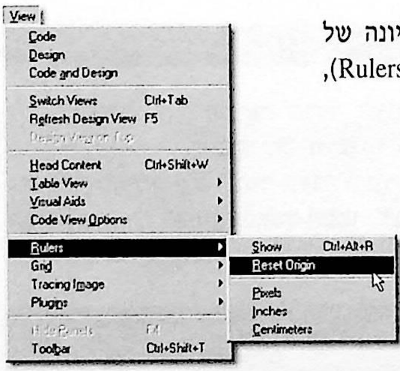
ניתן לבחור בין יחידות המידה: פיקסלים, אינצ'ים וסנטימטרים.

מכיוון שקבצי Dreamweaver מיועדים לתצוגה על מסכים, מומלץ לקבוע את יחידות המידה בפיקסלים.

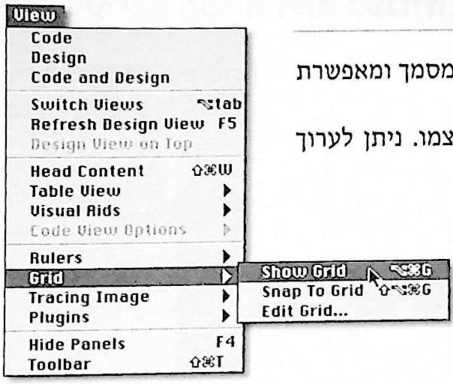
שינוי נקודת ה-0



שינוי נקודות ה-0 מתבצע על ידי גרירה של נקודת המפגש בין הסרגל האפקי והאנכי לנקודה הרצויה במסמך.



על מנת להחזיר את נקודת ה-0 למיקומה המקורי בפינה השמאלית העליונה של המסמך, יש לבחור בפקודה **Reset Origin**, מתפריט המשנה **סרגלים** (Rulers), שבתפריט **התצוגה** (View).

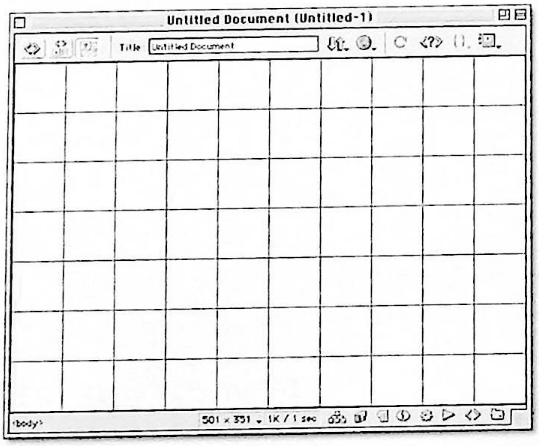


תוכנת Dreamweaver מאפשרת להשתמש ברשת עבודה המוצגת מעל המסמך ומאפשרת עבודה מדוייקת ונוחה יותר, בדומה לשרטוט באמצעות נייר מילימטרי.
רשת העבודה מורכבת מנקודות הפרוסות שתי וערב, בשטח המסמך עצמו. ניתן לערוך את רשת העבודה, להציגה או לקבוע את מידת ההיצמדות של עצמים לרשת באמצעות אחת מהפקודות שבתפריט המשנה **רשת** (Grid) שבתפריט **התצוגה** (View).

הצג רשת עבודה

Show Grid

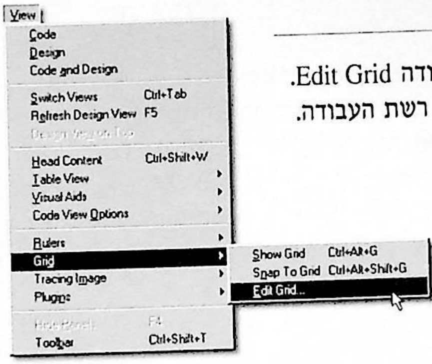
לאחר הפעלת האפשרות **הצג רשת** (Show Grid) תוצג רשת עבודה במסמך.



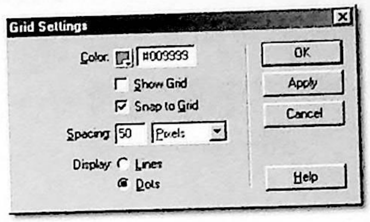


רשת העבודה משמשת לתצוגה בתוכנה בלבד ולא תופיע בדפדפן.

■ עריכת תכונות רשת העבודה



את המרחק בין קווי הרשת ואת צבע הקווים ניתן לערוך באמצעות הפקודה Edit Grid.
בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה להגדיר את מאפייני רשת העבודה.

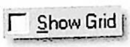


■ צבע הרשת



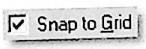
מומלץ להשתמש בצבע בהיר וניטראלי על מנת לא "לגנוב את ההצגה, מהעצמים במסמך.

■ הצג/הסתר רשת



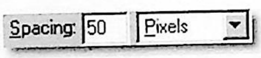
כאשר אפשרות זו מסומנת, תוצג רשת העבודה על המסמך.

■ היצמד לרשת



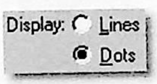
סימון אפשרות זו תגרום להיצמדות אוטומטית לרשת.
תנועת העכבר תוגבל בקפיצות קבועות, בהתאם לערך שהוגדר ב-Spacing. פקודה זו יעילה כאשר רשת העבודה נראית על המסך, והיא מועילה במיוחד לשרטוט מדוייק של שכבות.

■ מרווח בין הקווים

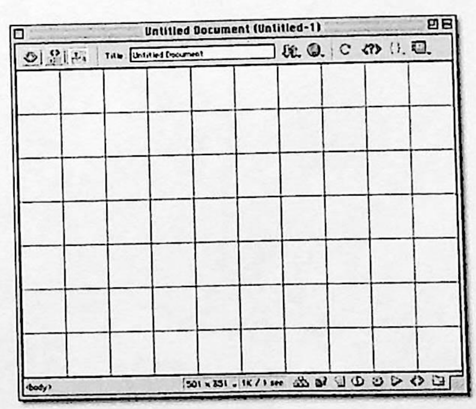


הנתון המופיע בתיבה זו, קובע את המרווח שבין הקווים.
הערך הנקוב נמדד בהתאם ליחידת המידה שנבחרה בתיבה שלידו בתיבת השיחה: פיקסלים, אינצ'ים או סנטימטרים.

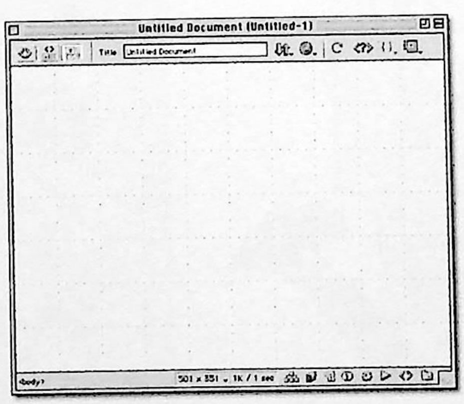
■ תצוגת הרשת



באפשרות זו ניתן לבחור בין הצגת הרשת כקווים (Lines) או כנקודות (Dots).



רשת עבודה כקווים



רשת עבודה כנקודות

5

Dreamweaver 4

הגדרת תיקיית שורש



הגדרת אתר אינטרנט חדש

לפני תחילת העבודה על אתר חדש כדאי להגדיר את תיקיית השורש של האתר.
תיקייה זו היא התיקייה הראשית, ובה נמצאים כל המסמכים והאלמנטים השייכים לאתר.

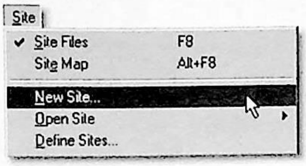
תיקיית השורש (Root Folder) - כללי

בעת יצירת אתר אינטרנט חשוב לסדר את העצמים והקבצים השונים הבונים את האתר.
תיקיית השורש היא תיקייה לכל דבר, אך בעזרת הגדרה מיוחדת של התוכנה הופכת תיקייה זו לעוגן של האתר כולו.
תיקיית השורש מאכלסת את כל מרכיבי האתר ויכולותיה המיוחדות הן:

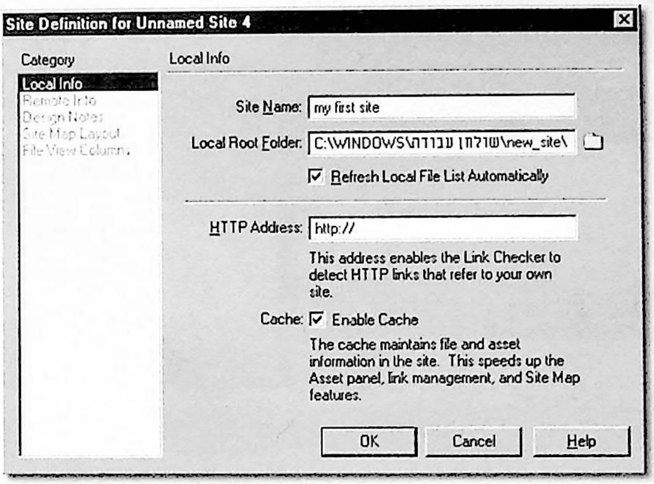
- שמירה של קובץ או יצירה של קישור יגרמו לתוכנה לגשת קודם כל לתיקיית השורש.

- הגדרת תיקיית שורש מאפשרת לנהל את הקבצים אשר בתיקייה בעזרת חלון האתר. בעת בניית אתר, נוצר לעיתים צורך להעביר קבצים ממקום למקום, להחליף את שמם וכדומה. במצב רגיל, במידה ומתבצע שינוי כזה, יש לעדכן את כל הקבצים באתר אשר משתמשים בנתיב אל הקבצים ששונו. במידה ומוגדרת תיקיית שורש, עידכונים אלו יבוצעו באופן אוטומטי. לדוגמה, אם יוחלף השם של הקובץ mice.gif ל-mouse.gif, כל הקבצים אשר משתמשים בתמונה זו יעודכנו אוטומטית ללא צורך בפתיחתם.

- לאחר הגדרת תיקיית שורש, ניתן להעתיק אליה במהירות קבצים אשר יובאו למסמך או קישור לקובץ אשר ממוקם מחוץ לתיקיית השורש, ובכך להמשיך ולנהל את האתר באמצעות התוכנה.
הגדרת תיקיית שורש מאפשרת יצירה של תיקיות משנה בתיקייה עצמה. במידה וייובא קובץ מתיקיית משנה, יופיע הנתיב שלה באופן יחסי לתיקיית השורש. לדוגמה, במחשב שלך שמורה תמונה בשם cat.gif בתוך תיקיית images אשר בתיקיית animals_web_site שבתיקיית my documents. ללא הגדרת תיקיית שורש, יראה נתיב התמונה כך: c://my documents/animals_web_site/images/cat.gif. נתיב זה נקרא נתיב מוחלט. שמירת קובץ בנתיב מוחלט, לא תאפשר את הצגתו במחשבים אחרים, היות והקובץ לא מופיע במחשב של הגולש בדיוק באותו הנתיב. הגדרת התיקייה animals_web_site כתיקיית השורש, היתה מציגה את נתיב הקובץ יחסית לתיקיית השורש, כך: images/cat.gif. כעת (לאחר העלאת התיקייה animals_web_site לשרת) כל גולש יוכל לצפות בתמונה.



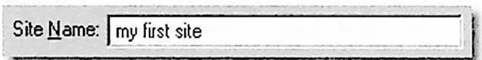
1|| בחר בפקודה New Site שבתפריט Site.
בתיבת השיחה שתיפתח, יש להגדיר את תיקיית השורש לאתר.
לעת עתה, נתמקד בקטגוריה Local Info בלבד.





425

פירוט על יתר הקטגוריות מופיע בפרק **העלאת האתר לרשת האינטרנט**.



2|| הקלד שם עבור האתר בשדה Site Name.
שם זה יופיע בחלון האתר. ניתן להשתמש בכל שם שתרצה; הוא מיועד לשימוש בתוכנת Dreamweaver בלבד ולא יופיע בדפדפן.



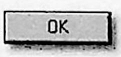
3|| לחץ על סמל התיקייה בשדה Local Root Folder, על מנת לבחור את התיקייה אשר תשמש כתיקיית השורש לאתר.
ניתן להצביע על תיקייה קיימת או ליצור תיקייה חדשה במחשב.



סימון האפשרות Refresh Local File List Automatically תגרום לעדכון כל הקבצים באתר בעת שינוי או העתקה של קובץ מסוים. כדאי להשאיר פקודה זו מסומנת, אלא אם אתה עובד במחשב ישן מאוד, היות ופקודה זו דורשת קצת זמן וכוח מהמחשב.



4|| סמן את האפשרות Enable Cache.
אפשרות זו יוצרת רשימה של הקבצים באתר, כך שאם תשנה שם של קובץ או תזיז אותו, תעדכן התוכנה את כל הקישורים השייכים לאותו קובץ באופן אוטומטי.

5|| אשר את החלון באמצעות לחיצה על כפתור .



במקינטוש, יש לסמן את התיקייה הרצויה וללחוץ על כפתור Choose.
בחלונות, יש לפתוח את התיקייה הרצויה וללחוץ על כפתור Select.

חלון האתר (Site Management) - כללי

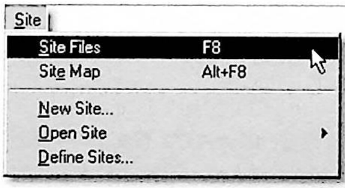
לאחר הגדרת תיקיית השורש ייפתח חלון ניהול האתר. חלון זה מציג את כל התיקיות, המסמכים והקבצים הנמצאים בתוך תיקיית השורש.
דרך חלון זה ניתן לנהל את כל המסמכים והתיקיות השייכים לאתר: ליצור קבצים חדשים, תיקיות חדשות ואף למחוק, להזיז, להעתיק ולצרף קבצים קיימים.
דרך חלון זה ניתן להציג את מבנה האתר באמצעות מפת האתר, וכן להעביר קבצים אל השרת.
במידה ויצרת תיקיית שורש חדשה שעדיין אינה מכילה בתוכה מסמכים - החלון יהיה ריק.





432
הסבר נוסף על העברת קבצים לשרת בפרק **פרסום האתר**.

■ פתיחה של חלון האתר

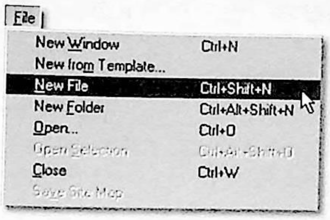


חלון האתר יופיע באופן אוטומטי לאחר הגדרת תיקיית השורש במחשב.
במידה ולא יצרת כרגע תיקיית שורש, תוכל לפתוח את חלון האתר באמצעות הפקודה Site Files, שבתפריט Site.

דרך נוספת לפתיחת חלון האתר היא באמצעות לחיצה על כפתור Show Site אשר במשגר (Launcher).

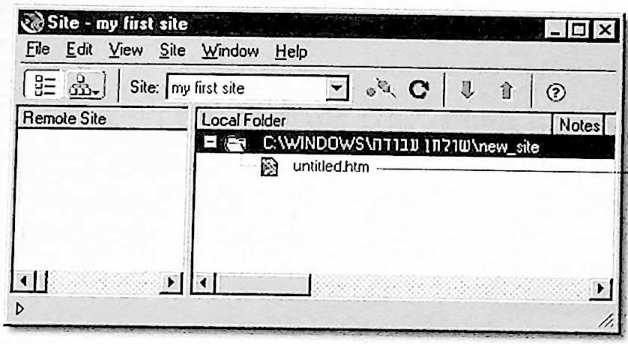


יצירת מסמך חדש - באמצעות חלון האתר



בחירה בפקודה **קובץ חדש** (New File) שבתפריט **הקובץ** (File), תיצור מסמך חדש בחלון האתר.

לאחר סימון הפקודה **קובץ חדש** (New File), יופיע המסמך החדש בחלקו הימני של חלון האתר (Site). ניתן לשנות את שם המסמך אך יש להיזהר לא למחוק את הסיומת htm.



שם המסמך

שם המסמך חייב להיות באנגלית ללא רווחים וסימנים מיוחדים. הסימן היחידי שמותר להשתמש בו הוא קו תחתי. מומלץ להשתמש בשמות המסמכים באותיות קטנות בלבד, כך שיהיה קל להקליד את כתובת האתר. שימוש באותיות קטנות וגדולות ביחד, יקשה על הגולשים להקליד את הכתובת הנכונה ולמצוא את האתר.

שם נכון: "about_me.html"

שם לא נכון: "About Me?.html"

עברית שפה יפה, אבל לא באינטרנט. אין לתת לקבצים, שמות בעברית.

סיומת המסמך

כל מסמך הנוצר בתוכנת Dreamweaver מקבל אוטומטית עם שמירתו את הסיומת html או htm.
אלו המשתמשים בחלונות 3.1 מוגבלים לסיומת htm בלבד. כל השאר, יכולים להשתמש בסיומת htm או html כרצונם. הסיומות זהות במערכת הפעלה חלונות ומקינטוש.

מקובל לקרוא למסמך הראשי, זה שישמש בתור דף הבית (Home Page) - בשם index.html.
רוב השרתים מזהים קובץ זה כעמוד הבית.

ניתן ליצור מסמך חדש גם דרך חלון התוכנה הרגיל באמצעות הפקודה **חדש** (New) שבתפריט **הקובץ** (File). ההבדל בין הפקודות הוא שיצירת מסמך חדש באמצעות חלון האתר (Site - New File) תשמור את המסמך בתיקיית השורש, באופן אוטומטי, ואילו מסמך שנוצר באמצעות הפקודה **חדש** (New) יש לשמור דרך הפקודה **שמור** (Save) שבתפריט **הקובץ** (File).

יצירת תיקייה חדשה בחלון האתר - כללי

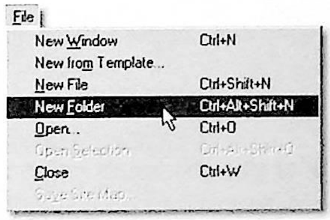
ניתן לחלק את תיקיית השורש לתיקיות משנה, כדי להקל על ארגון הקבצים של האתר. לדוגמה, ניתן ליצור תיקייה נפרדת עבור מסמכי HTML, תיקייה עבור תמונות, תיקייה עבור סרטוני פלאש וכדומה.

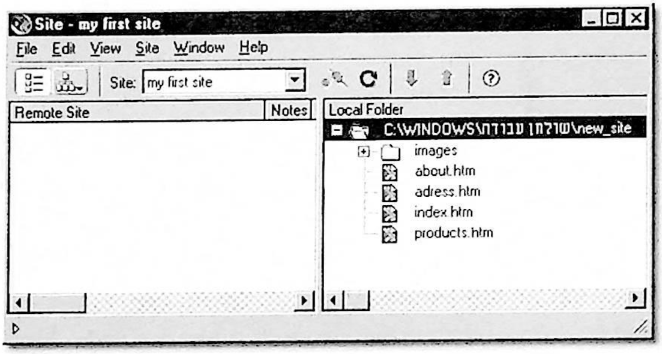
אין גבול למספר התיקיות, ואין כללים לחלוקה של הקבצים בתוכן. למעשה, ארגון תיקיות המשנה נתון לשיקול דעתך ומטרתו לסייע בארגון קבצי האתר כך שיהיה קל לערוך אותם.

הדבר היחיד שיש לוודא הוא שכל תיקיות המשנה וקבצי האתר יהיו תחת תיקיית השורש. פיזור המסמכים בתיקיות נפרדות במחשב, עלול ליצור בלאגן בעת שינוי שמות הקבצים או בעת העברתם למקום אחר, דבר שיגרום לכך שתמונות מסוימות ייעלמו וקישורים יתנתקו.

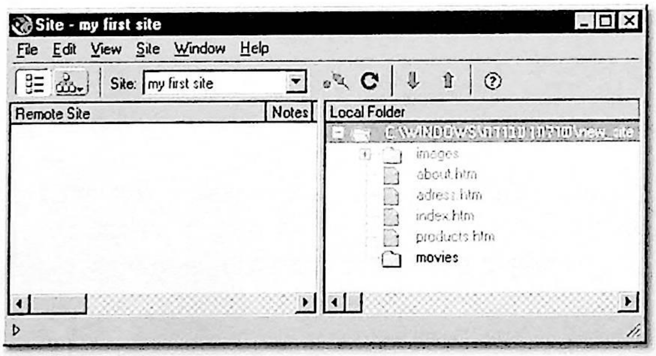
יצירת תיקייה חדשה בתוך תיקיית השורש

על מנת להוסיף תיקייה חדשה בתוך תיקיית השורש, יש לבחור בפקודה New Folder אשר בתפריט **הקובץ** (File) בחלון האתר.





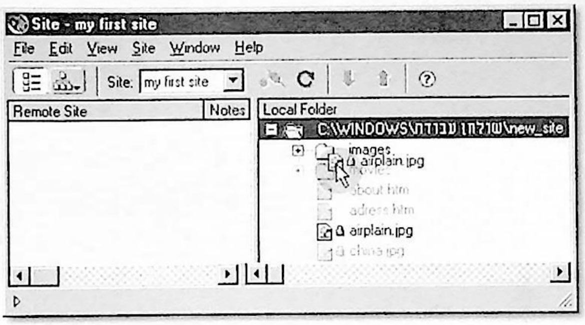
לאחר סימון הפקודה תופיע תיקייה חדשה בחלקו הימני של חלון **האתר** (Site). ניתן לשנות את שם התיקייה באמצעות לחיצה על השם הקיים והקלדת שם אחר.



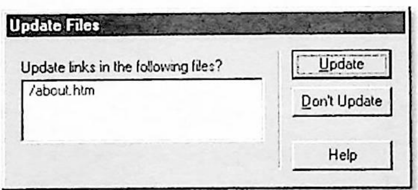
שם התיקייה

יש להשתמש בשמות קצרים (לא יותר מ-8 תווים), ללא סימני פיסוק או סימנים מיוחדים, וכן מומלץ להשתמש באותיות קטנות בלבד (אותם כללים במתן שמות למסמכים).

העברת קבצים בתיקיית השורש

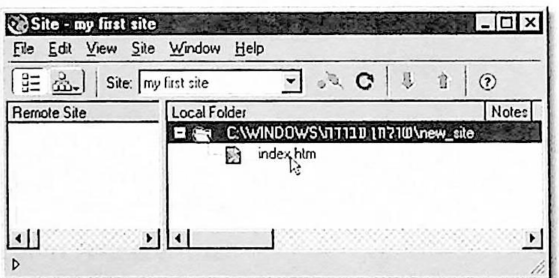


העברת קבצים קיימים לתוך התיקייה תעשה באמצעות בחירת הקבצים הרצויים וגרירתם לתוכה.

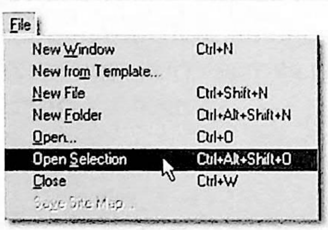


במידה והקבצים המועברים לתיקייה מקושרים למסמכים אחרים, תציג התוכנה תיבת שיחה. לחיצה על כפתור Update מאפשרת לעדכן אוטומטית את כל המסמכים המקושרים ולשנות את נתיב הקובץ, כך שהם לא ייפגעו וכל הקישורים יפעלו. לחיצה על כפתור Don't Update תגרום לכך שהמסמכים המקושרים לקובץ לא יתעדכנו, דבר שיגרום לתוכנה "לאבד" את הקובץ ולניתוק של הקישור.

עריכת המסמך בתוכנה

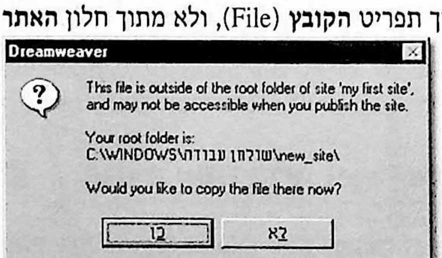


לאחר יצירת מסמך חדש באמצעות הפקודה New File מחלון **האתר** (Site) תופיע דמות המסמך בחלקו הימני של החלון.
על מנת להתחיל ולערוך את המסמך יש ללחוץ פעמיים על דמות זו.



דרך נוספת לפתיחת המסמך מחלון האתר, היא באמצעות סימון המסמך הרצוי ובחירה בפקודה Open Selection אשר בתפריט **הקובץ** (File) בחלון האתר. לאחר סימון הפקודה יוצג המסמך כשהוא מוכן לעריכה בתוכנה, כמו כל מסמך Dreamweaver רגיל.

שים לב שבמידה ויצרת מסמך חדש באמצעות הפקודה **חדש** (New) מתוך תפריט **הקובץ** (File), ולא מתוך חלון **האתר** (Site), עליך לשמור את המסמך לפני עריכתו. מסמך שלא נשמר, אינו כלול בתיקיית השורש וכל אלמנט שתוסיף לתוכו, יגרום לפתיחת תיבת שיחה המודיעה כי המסמך נמצא מחוץ לתיקיית השורש.

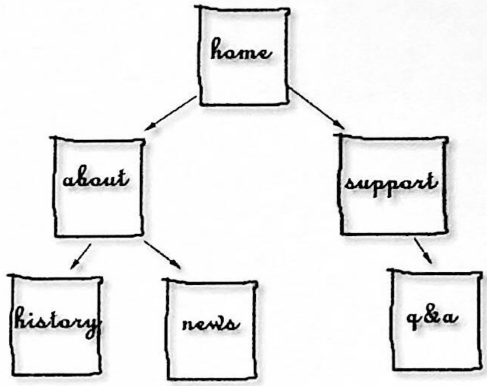




בזמן עריכת המסמך יוסתר חלון **האתר** (Site). כדי לחזור ולהציג אותו, יש לבחור בפקודה Site Files שבתפריט **החלונות** (Window) או ללחוץ על כפתור Show Site שבמשגר (Launcher).

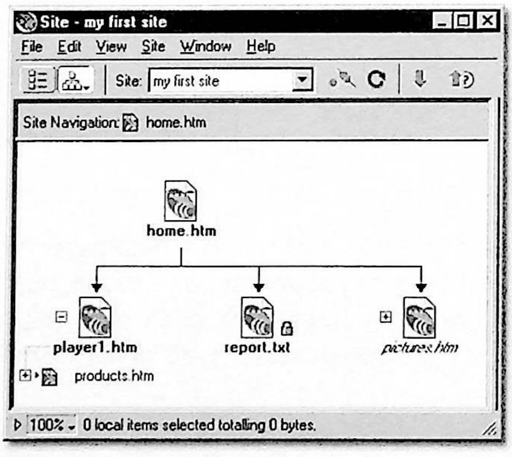
הגדרת עמוד הבית

לפני הכנת המסמכים לאינטרנט ועריכתם בתוכנה, כדאי לתכנן את האתר כולו. התכנון כולל את תוכן האתר, מספר העמודים, שמות העמודים וכמובן, מבנה האתר.
מבנה האתר הוא אופן הקישור בין המסמכים השונים שבאתר. ניתן לקשר את המסמכים בכיוונים שונים, קישור לפי סדר מסוים מדף לדף, קישור מדף אחד לכל שאר הדפים או כל סדר של קישור אחר.
כדי להכין את אופן הקישור בין דפי האתר מומלץ לשרטט את מבנה האתר על נייר, עוד לפני יצירת מסמכי האתר.



שרטוט ידני של מבנה האתר

תוכנת Dreamweaver מציעה פיתרון לשרטוט מבנה האתר הנקרא חלון מפת האתר.
חלון זה, הוא למעשה תאור חזותי של מבנה האתר, בו מוצגים כל מסמכי האתר והקישורים ביניהם.
בחלון מפת האתר ניתן לשרטט את האתר כולו ובכך לחסוך בקניית דפים ועפרונות.
דרך חלון זה ניתן לקבוע את הקישורים שבין מסמכי האתר, להציג את מבנהו וכן לשנות קישורים של אתר קיים.
לבסוף, אפשר אפילו לשמור את מפת האתר כתמונה, להדפיסה ולהציגה לכל המעונין.



■ מפת האתר בחלון האתר - כללי

מפת האתר מציגה את תרשים הזרימה של האתר באופן ויזואלי בעזרת תרשים. התרשים מאפשר לעקוב אחרי התזרים של האתר, איזה עמוד מופנה לאיזה עמוד, החל מהעמוד הראשון באתר.

■ הגדרת עמוד הבית (Home Page)

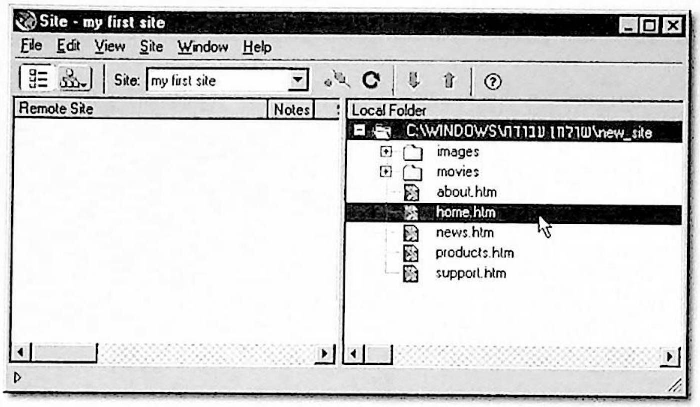
עמוד הבית (Home Page) והוא למעשה נקודת הפתיחה של מפת האתר (והעמוד הראשון המופיע עם טעינת האתר ברשת האינטרנט), ממנו יוצאים הקישורים לשאר המסמכים.



לפני הצגתה של מפת האתר, חובה להגדיר את עמוד הבית.

הגדרת מסמך קיים כעמוד הבית

על מנת להגדיר מסמך כעמוד הבית יש ללחוץ על שם המסמך בחלון האתר ולבחור בפקודה Set as Home Page שבתפריט **האתר** (Site).

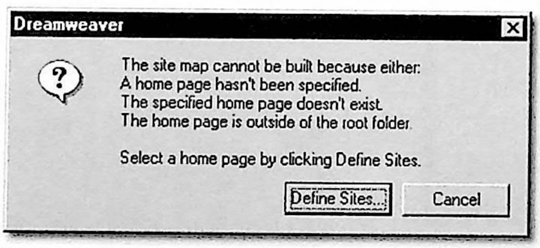






במידה וקיים באתר מסמך בשם index.html, הוא יוגדר באופן אוטומטי כעמוד הבית, ואין צורך להגדיר עמוד בית אחר.

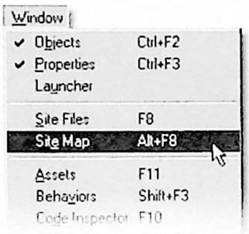
אם אין בתיקיית השורש מסמך בשם index.html ולא הוגדר עמוד בית אחר, תופיע בעת הצגת מפת האתר, תיבת שיחה המודיעה שעליך להגדיר את עמוד הבית. כעת, יש ללחוץ על כפתור Define Sites על מנת להגדיר את עמוד הבית.



הצגת מפת האתר

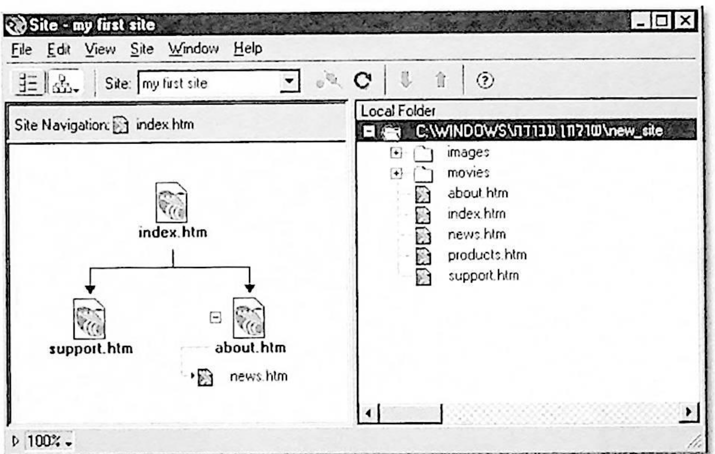
ניתן להציג את מפת האתר בשני מקומות שונים בתוכנה, האחד דרך חלון האתר והשני דרך חלון התוכנה הרגיל.

■ הצגת מפת האתר מתוך חלון התוכנה הרגיל

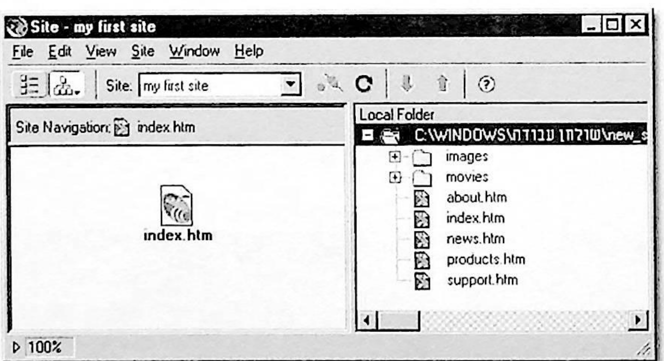


על מנת להציג את מפת האתר מתוך התוכנה יש לבחור בפקודה Site Map שבתפריט **החלונות** (Window).

לאחר בחירה בפקודה זו תציג התוכנה את חלון מפת האתר כאשר בראש מבנה האתר, יופיע דף הבית.



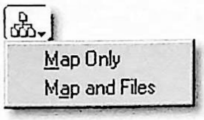
במידה ואתר זה הינו חדש, ועדיין אינו מכיל קישורים, יופיע בחלון מפת האתר דף הבית בלבד, ללא מסמכים נוספים.



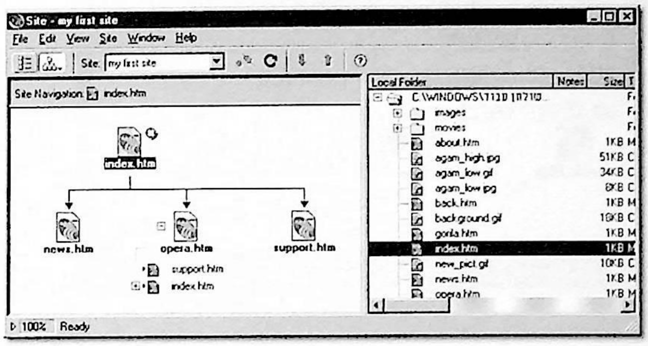
הצגת מפת האתר מתוך חלון האתר



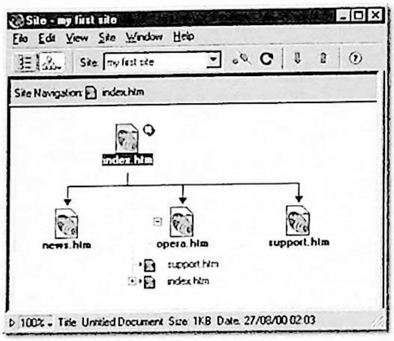
על מנת להציג את מפת האתר מתוך חלון האתר, יש ללחוץ על כפתור מפת האתר (Site Map) שבחלון האתר.



לחיצה ארוכה על כפתור מפת האתר, תציג תפריט נשלף שבו ניתן לבחור בין הצגת מפת האתר על כל שטח חלון האתר (Map Only), או הצגת המפה רק בצידו השמאלי של החלון, כאשר בצידו הימני של החלון יוצגו גם קבצי האתר (Map and Files).

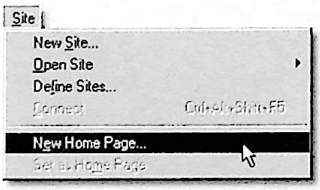


הצגת מפת האתר
וקבצי האתר בחלון Map and Files

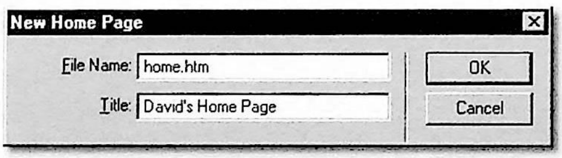


הצגת מפת האתר
על פני כל שטח החלון Map Only

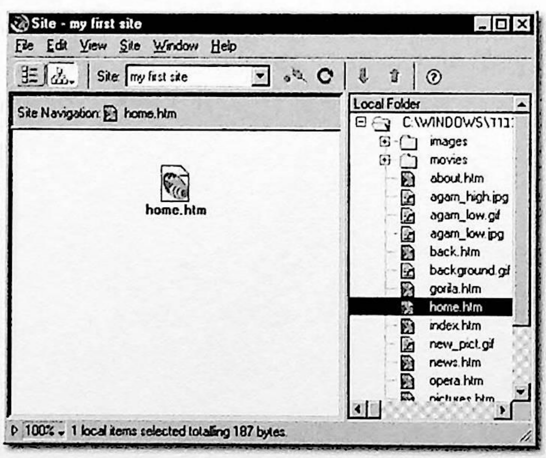
שינוי דף הבית



לאחר הצגה של מפת האתר, ניתן לשנות את דף הבית באמצעות הפקודה New Home Page שבתפריט Site.



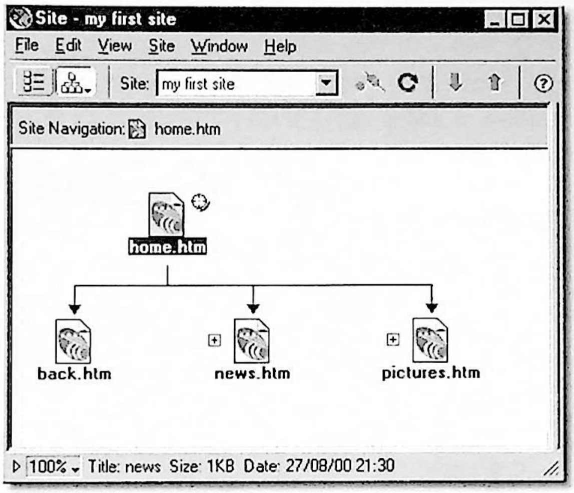
בחלון שייפתח יש לכתוב את שם המסמך החדש ואת הכותרת שלו.



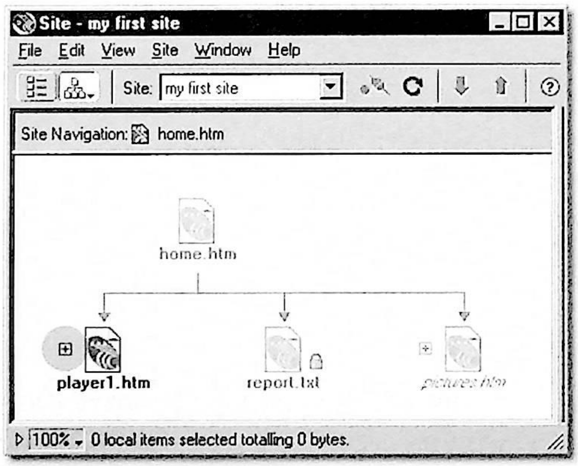
לאחר סגירת החלון יתווסף לחלון דף בית חדש, במקום דף הבית הקודם.

בחלון מפת האתר יוצגו בצורה ויזואלית כל המסמכים המקושרים שבאתר, כאשר ביניהם יופיעו קווים המציינים את הקישור בין המסמכים.

כברירת מחדל, מציגה מפת האתר את הקישורים של שתי הרמות הראשונות במבנה האתר, כאשר ברמה הראשונה נמצא דף הבית.

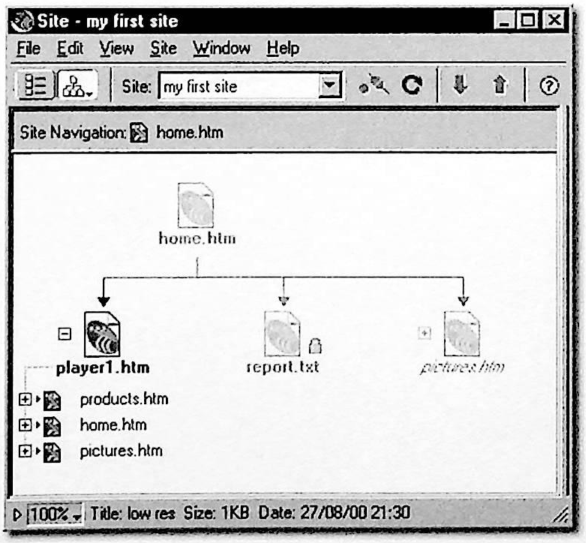


המסמכים המקושרים שבשאר הרמות (מהשניה ומטה) יוצגו כאשר ליד כל מסמך יופיע סמל הפלוס (+). הופעת הסמל ליד מסמך מסוים מציינת כי מסמך זה מכיל קישורים.



על מנת להציג את הקישורים שבמסמך יש ללחוץ על סמל הפלוס (+).

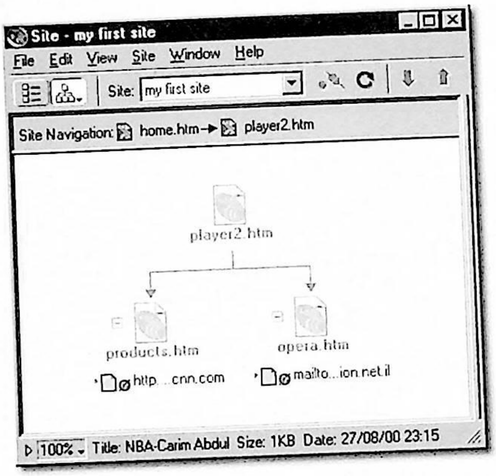
כדי לחזור ולהסתיר את הקישורים שבמסמך יש ללחוץ על סמל המינוס (-).



סמלי הקישור במפת האתר

בין כל הקבצים המקושרים יופיעו קווים המציינים את הקישור בין המסמכים, ליד כל מסמך יופיע סמל המציין את סוג הקישור.

■ סמלי הקישור



סמל קישור לאתר אחר או לדואר אלקטרוני (או קישור מיוחד בשפת JavaScript) - מופיע כמלל כחול, ולידו דמות של גלובוס.

גם קישור לקובץ שאינו תחת תיק השורש יוצג כך.

סמל קישור מנותק - סמל זה מציין קישור שהתנתק והוא מופיע כמלל אדום ולידו סמל של שרשרת שבורה.



✓ **סמל קובץ מסומן עבורך** - סמל זה מציין קובץ המסומן עבורך והוא מופיע כסימן בדיקה בצבע ירוק.

✓ **סמל קובץ מסומן עבור מישהו אחר** - סמל זה מציין קובץ המסומן עבור מישהו אחר והוא מופיע כסימן בדיקה בצבע אדום.



416

הסבר נוסף על סימני בדיקה בפרק **בדיקה והתאמה של האתר.**

סמל קובץ נעול - סמל זה מציין קובץ נעול (מקינטוש) או קובץ המיועד לקריאה בלבד (חלונות) והוא מופיע כאשר לידו סמל מנעול.



תצוגת מפת האתר

בחלון מפת האתר ישנן פקודות המאפשרות לשלוט על התצוגה של מפת האתר.
באמצעות פקודות אלו ניתן להציג קבצים שאינם קבצי HTML, להסתיר קבצים מסויימים, להציג את כותרות המסמכים במקום את שמותיהם ועוד.



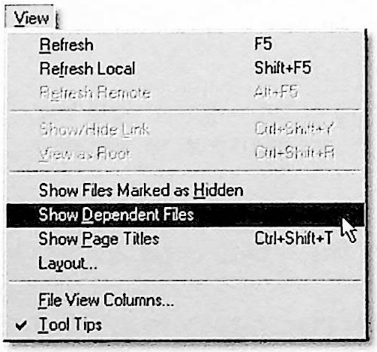
ישנו הבדל בין מערכות ההפעלה השונות במיקום פקודות אלו (הקובעות את התצוגה של מפת האתר).
משתמשי חלונות - פקודות אלו נמצאות בתפריט View.
משתמשי מקינטוש - פקודות אלו נמצאות בתפריט המשנה View Site שבתפריט Site.

הצגה של קבצים שאינם קבצי HTML

כברירת מחדל, קבצים מוסתרים וקבצים תומכים שאינם מסמכי HTML, כמו תמונות, אנימציות, קבצי מולטימדיה ועוד, לא יוצגו במפת האתר. ניתן להציג גם קבצים אלו, אך יש לזכור כי הצגתם עלולה להפוך את מפת האתר לעמוסה מאוד ולמבלבלת.

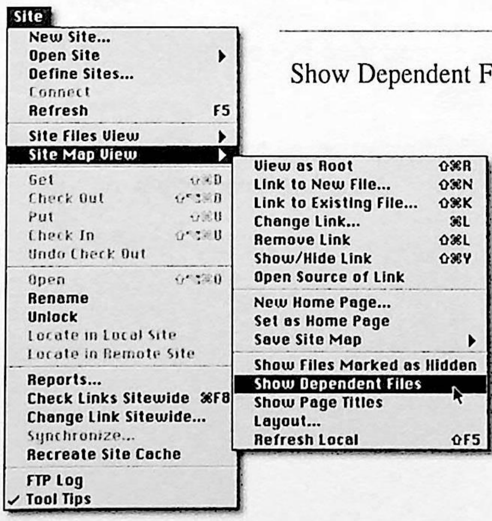
למשתמשי חלונות

על מנת להציג קבצים תומכים במפת האתר, יש לבחור פקודה Show Dependent Files מתפריט **התצוגה** (View).

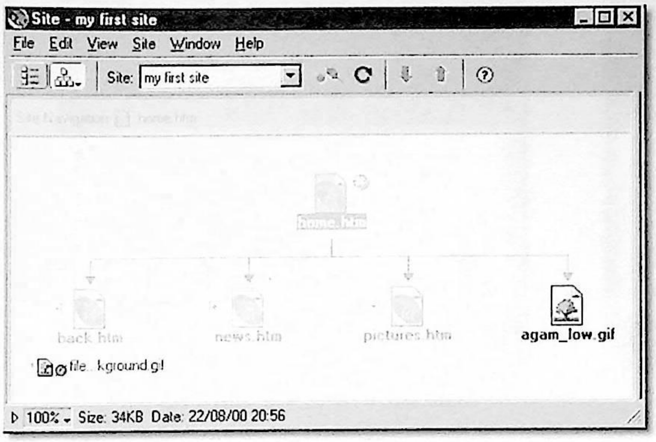


למשתמשי מקינטוש

על מנת להציג קבצים תומכים במפת האתר, יש לבחור בפקודה Show Dependent Files מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site.



לאחר סימון הפקודה, יוצגו במפת האתר גם קבצים תומכים (שאינם HTML), והם יוצגו בתוספת קווים המקשרים בינם לבין המסמך אליו הם שייכים.

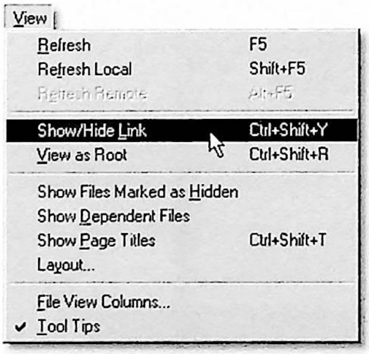


הצגת קבצים תומכים במפת האתר

הסתרת קבצים במפת האתר

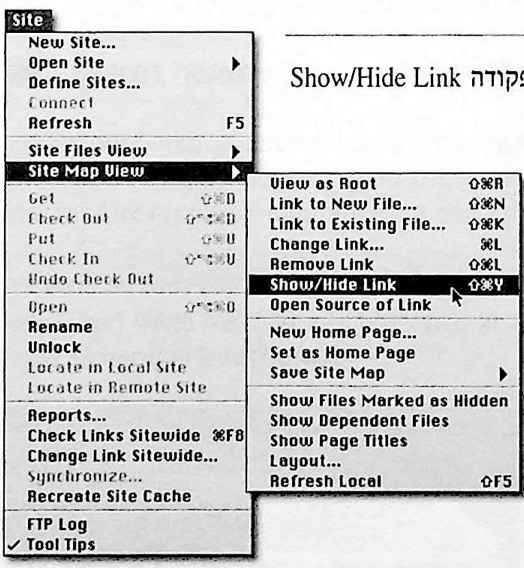
ניתן לסמן מסמך אחד או יותר ולהסתירם, כך שלא יוצגו בחלון מפת האתר.

משתמשי חלונות

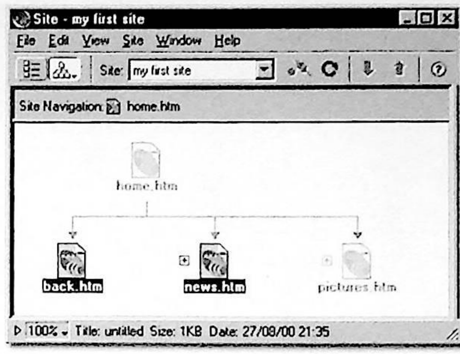


על מנת להסתיר מסמך בחלון מפת האתר יש לסמנו ולבחור בפקודה Show/Hide Link שבתפריט View.

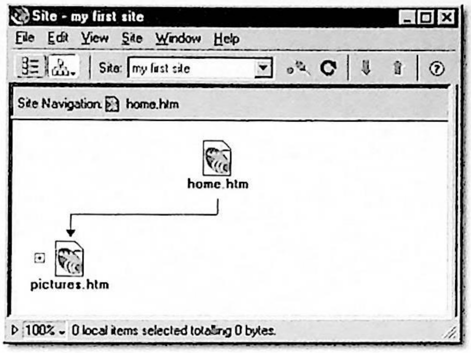
משתמשי מקינטוש



על מנת להסתיר מסמך בחלון מפת האתר יש לסמנו ולבחור בפקודה Show/Hide Link מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site.



מפת האתר לפני הסתרת המסמכים

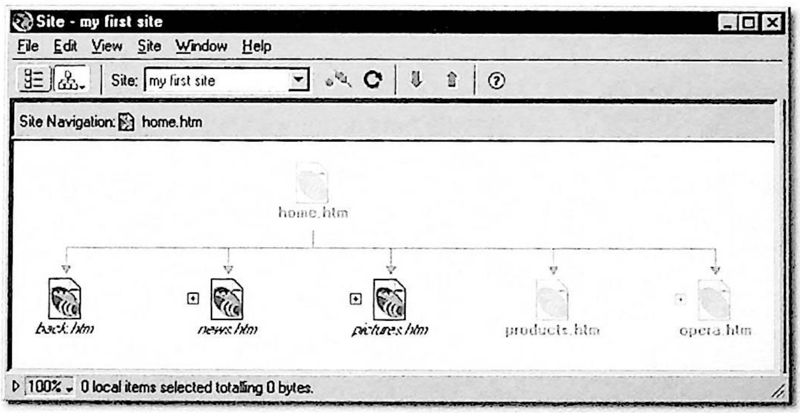


מפת האתר לאחר הסתרת המסמכים
news.html-ו back.htm

על מנת לחזור ולהציג את כל המסמכים בחלון מפת האתר יש לבחור פעם נוספת בפקודה Show/Hide Link.



ניתן להציג מסמכים מוסתרים בצורה מיוחדת באמצעות הפקודה Show Files Marked as Hidden, שבתפריט בתצוגה (View).
לאחר סימון פקודה זו, יוצגו המסמכים המוסתרים ושם המסמך יוצג באותיות נטויות.

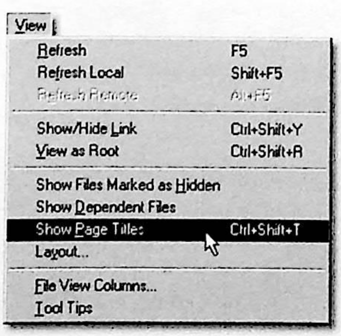


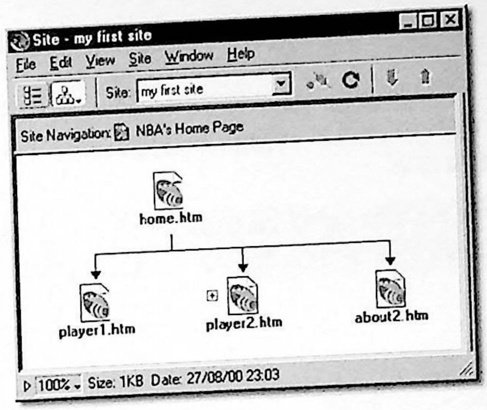
הצגת מסמכים מוסתרים

הצגת הכותרות במקום שמות הקבצים

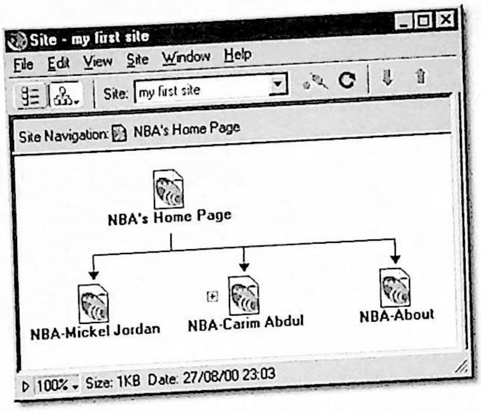
כברירת מחדל, יוצגו כל המסמכים במפת האתר כשליד כל מסמך יופיע שם המסמך.
ניתן לקבוע כי במקום שם המסמך תופיע כותרת המסמך - אפשרות זו לא משנה דבר במסמכי האתר ומטרתה היחידה היא להקל על הבנת מבנה האתר כפי שהוא מוצג בחלון מפת האתר, והיא נתונה כמובן לשיקול המשתמש ולנוחותו.

על מנת להציג את כותרת המסמך במקום את שם המסמך, יש לבחור בפקודה Show Page Titles שבתפריט View (חלונות), או מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site (מקינטוש).





הצגת שמות המסמכים

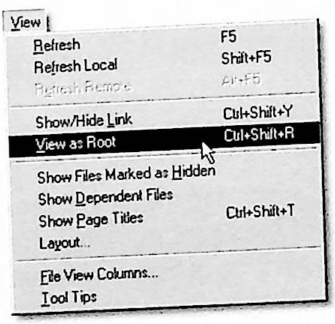


הצגת הכותרות במקום שמות המסמכים

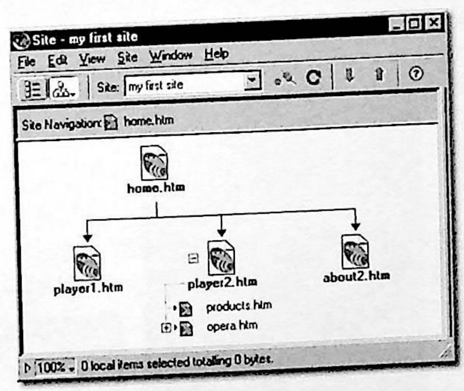
הצגת חלק ממבנה האתר

ניתן להציג רק חלק ממפת האתר, כלומר, תצוגה של מסמך אחד והקישורים היוצאים ממנו. תצוגה זו נוחה לשימוש במקרים בהם מבנה האתר גדול מאוד וקשה להתמקד רק בחלק ממנו.

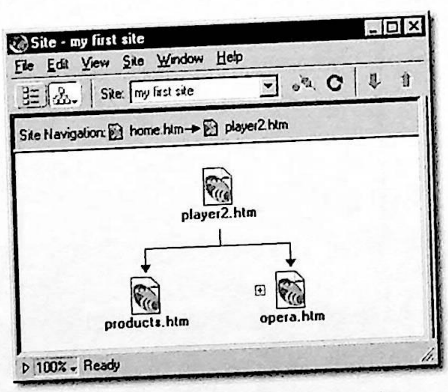
על מנת להציג חלק ממבנה האתר, יש לסמן את המסמך הרצוי ולבחור בפקודה View as Root שבתפריט View (חלונות) או בפקודה זו מתפריט המשנה Site view שבתפריט Site (מקינטוש).



לאחר בחירת הפקודה יוצג המסמך הנבחר בראש מפת האתר שממנו יוצאים המסמכים המקושרים אליו, שאר מסמכי האתר שאינם מקושרים ממסמך זה - יוסתרו.

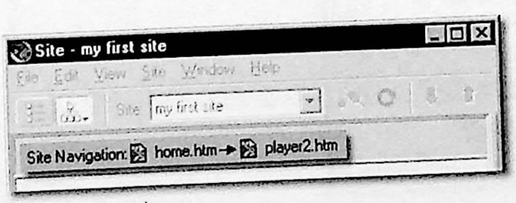


לפני בחירת הפקודה



לאחר סימון הקובץ Player2.html
וסימון הפקודה View as Root

כאמור, כל שאר המסמכים שבאתר יוסתרו. כדי לחזור ולהציגם, יש ללחוץ על הסרגל המופיע בראש מפת האתר.



יצירת קישורים בחלון מפת האתר - כללי

ניתן לקשר בין מסמכים באמצעות חלון מפת האתר. לאחר יצירת הקישור יופיע במסמך המלל המקשר. מלל זה הוא כשמו של המסמך המקושר, ולחיצה עליו, תפתח בדפדפן את המסמך המקושר.

שימוש בקישורים דרך חלון מפת האתר נוח בעיקר ליצירת מבנה ראשוני של האתר. בדרך כלל תרצה, בשלב מאוחר יותר, להחליף את המלל המקשר בקישור אטרקטיבי יותר, כמו תמונה או מלל מעוצב.

119

הסבר נוסף על יצירת קישורים בפרק **קישורים**.

יצירת קישורים בין מסמכים שונים - בחלון מפת האתר

בחלון מפת האתר ניתן לקשר בין מסמכים שונים, וכן ליצור קישור למסמך חדש שנוצר בזמן הקישור.

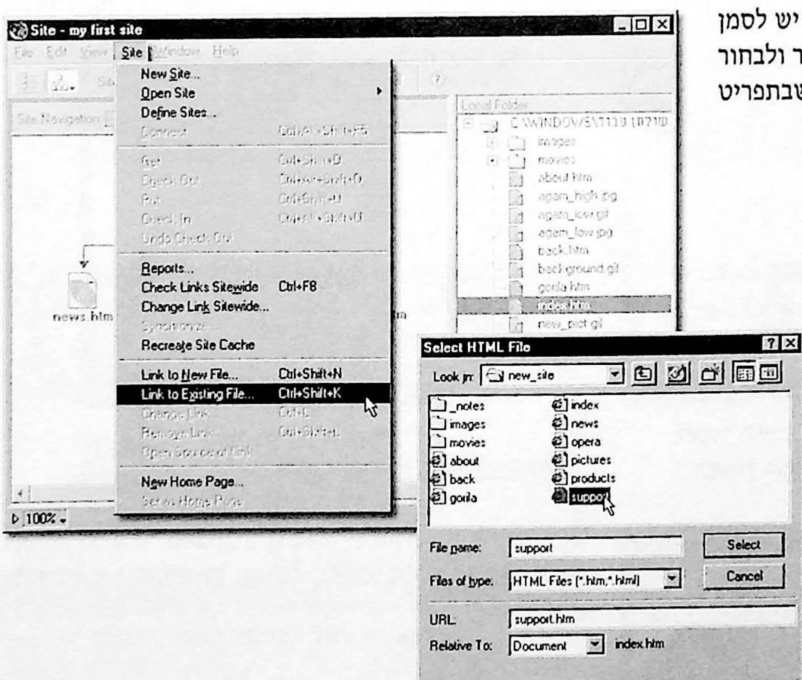
הפקודות המתוארות ביצירת קישורים דרך מפת האתר נמצאות בתפריטים אשר בתוך חלון האתר ולא בתפריטי התוכנה הרגילים.

יצירת קישור למסמך קיים

ניתן לסמן מסמך וליצור קישור ממנו אל אחד מהמסמכים הקיימים בתיקיית השורש.
את הקישור ניתן ליצור בשתי דרכים: בדרך המסורתית של בחירת פקודה מסוימת מתוך תפריט או בדרך מהפכנית ועם זאת פשוטה להפליא, של גרירת סמל הקישור אל המסמך המקושר.

קישור בדרך המסורתית - למשתמשי חלונות

על מנת ליצור קישור למסמך אחר, יש לסמן את המסמך הרצוי בחלון מפת האתר ולבחור בפקודה Link to Existing File שבתפריט Site.



לאחר בחירת הפקודה, יופיע חלון, בו ניתן לבחור את המסמך המקושר וללחוץ על כפתור Select לאישור הבחירה.

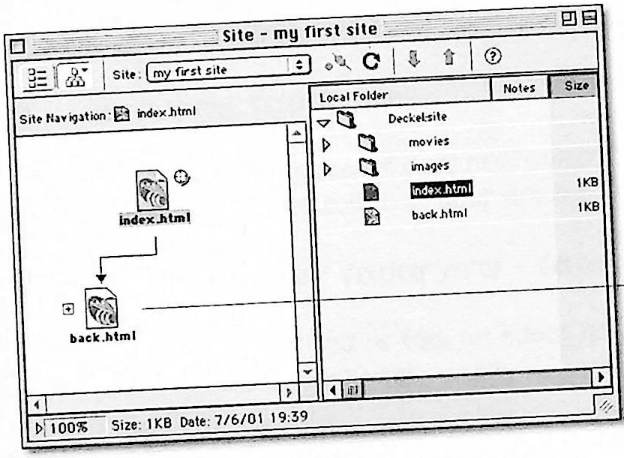
קישור בדרך המסורתית – למשתמשי מקינטוש

על מנת ליצור קישור למסמך אחר, יש לסמן את המסמך הרצוי בחלון מפת האתר ולבחור בפקודה Link to Existing File מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site.



בתיבת השיחה שתיפתח יש לבחור במסמך הרצוי וללחוץ על כפתור Open.

לאחר בחירת המסמך המקושר, הוא יופיע בחלון מפת האתר מתחת למסמך המכיל את הקישור.

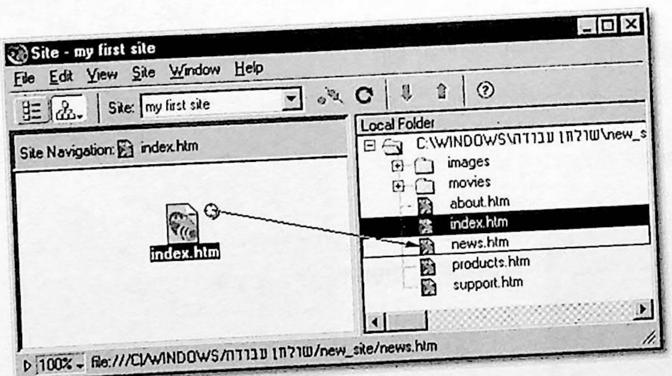


קישור באמצעות גרירה

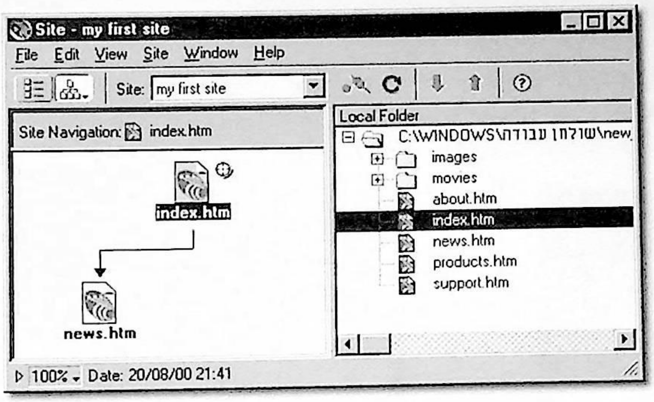
דרך נוספת ליצירת קישור למסמך אחר היא באמצעות סימון המסמך במפת האתר וגרירת סמל הקישור המופיע לצידו אל המסמך המקושר.



על מנת לקשר אל מסמך אחר, יש לגרור סמל זה אל אחד מהמסמכים המופיעים בחלקו הימני של החלון.



גרירת סמל הקישור למסמך הרצוי



לאחר גרירת סמל הקישור, יופיע המסמך המקושר בחלון מפת האתר, מתחת למסמך המכיל את הקישור.

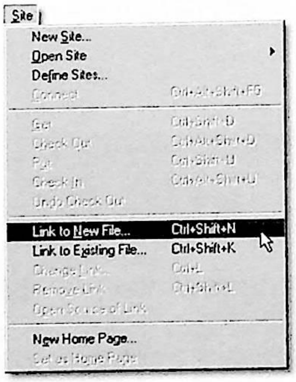


ניתן לגרור את סמל הקישור אל מסמך הנמצא על המכתבה (מקינטוש) או בסייר המחשב (חלונות).

יצירת קישור למסמך חדש

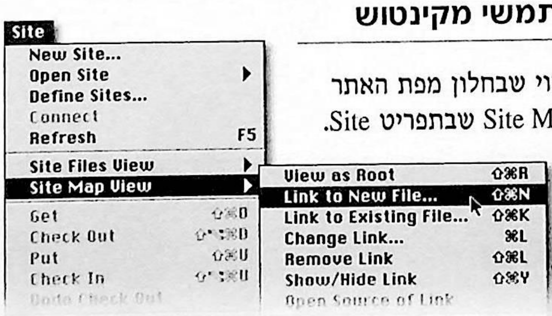
ניתן לסמן מסמך וליצור קישור ממנו אל מסמך חדש, שייווצר בעת הגדרת הקישור. בניגוד לקישור אל מסמך קיים בו המלל המקשר יוגדר אוטומטית, בקישור אל מסמך חדש ניתן לקבוע את המלל המקשר.

אופן יצירת הקישור למסמך חדש - למשתמשי חלונות

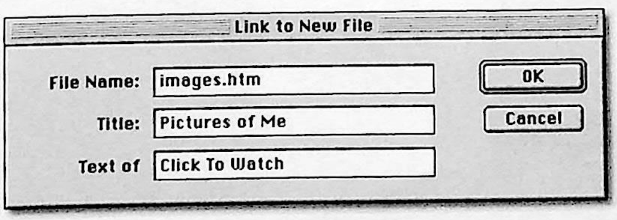


על מנת ליצור קישור למסמך חדש יש לסמן את המסמך הרצוי בחלון מפת האתר ולבחור בפקודה Link to New File שבתפריט Site.

אופן יצירת הקישור למסמך חדש - למשתמשי מקינטוש



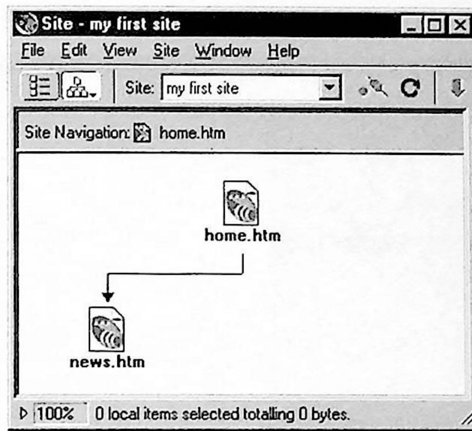
על מנת ליצור קישור למסמך חדש, יש לסמן את המסמך הרצוי שבחלון מפת האתר ולבחור בפקודה Link to New File מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site.



לאחר בחירת הפקודה ייפתח חלון, בו ניתן להגדיר את נתוני המסמך החדש: שם המסמך, הכותרת והמלל המקשר ביניהם.

מראה הקישור במסמך

במסמך ממנו יוצא הקישור יוגדר המלל המקשר. לחיצה על מלל זה, תפתח את המסמך המקושר בדפדפן.
בעת קישור למסמך קיים, דרך חלון מפת תמונה - יוגדר מלל זה כשמו של המסמך המקושר.
לדוגמה, קישור ממסמך בשם home.html למסמך בשם news.html, תוסיף במסמך home את המילה news.



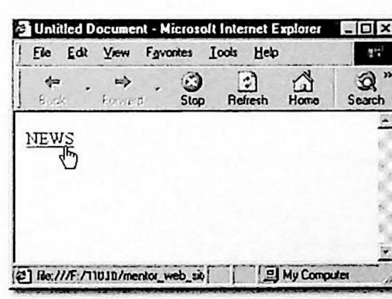
יצירת הקישור דרך חלון מפת תמונה



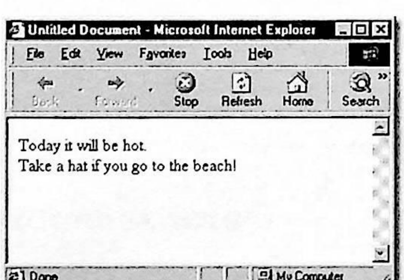
מראה הקישור במסמך home

מראה המסמך בדפדפן

לחיצה על הקישור בדפדפן תפתח את המסמך News.



לחיצה על הקישור בדפדפן

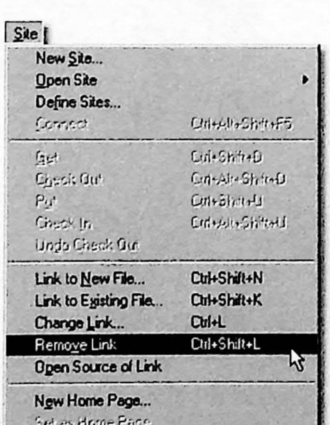


המסמך News נפתח

ניתוק הקישורים

כן, כמו במערכות יחסים בחיים האמיתיים, גם קישורים לפעמים נפרדים, אבל בניגוד לחיים האמיתיים, כאן הפרידה היא מהירה ופשוטה מאוד. כל שצריך לעשות, הוא לסמן את הקובץ המקושר ולבחור בפקודה Remove Link מתפריט Site (חלונות) או בפקודה Remove Link מתפריט המשנה Site Map View שבתפריט Site (מקינטוש).

לאחר בחירת הפקודה, ינותק הקישור בין המסמכים והמסמך שהיה מקושר ייעלם מחלון מפת תמונה.

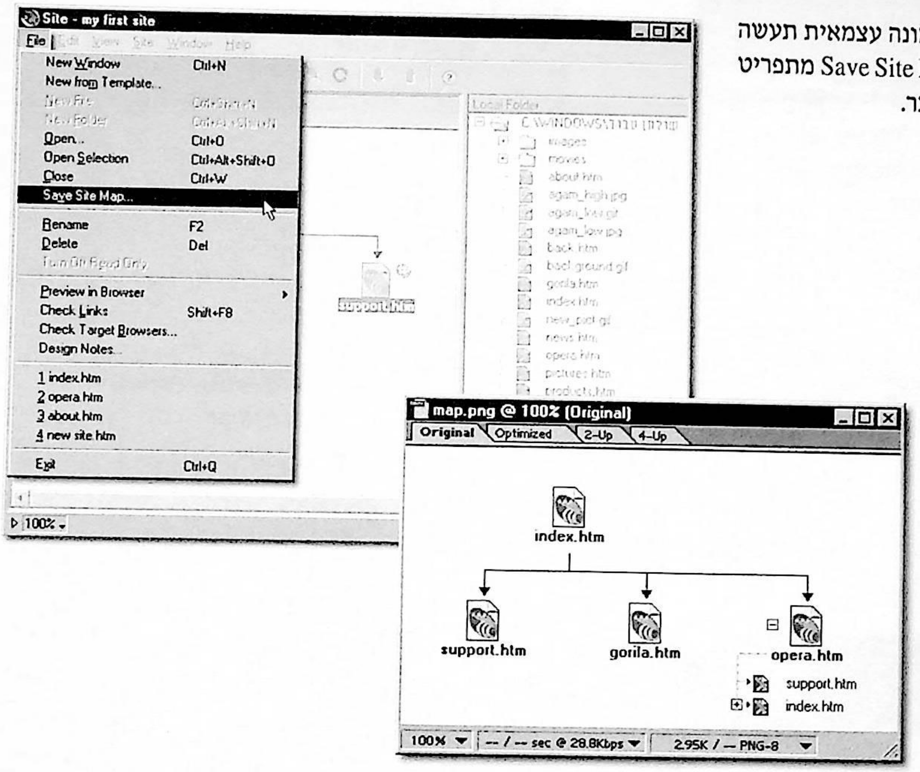


שמירת מפת האתר כתמונה

ניתן לשמור את מבנה האתר, כפי שהוא מוצג בחלון מפת האתר, כקובץ תמונה עצמאי, וכך להדפיס את תמונת האתר ולהציגה בפני בעל האתר או אנשים אחרים שאין ברשותם את התוכנה.

למשתמשי חלונות

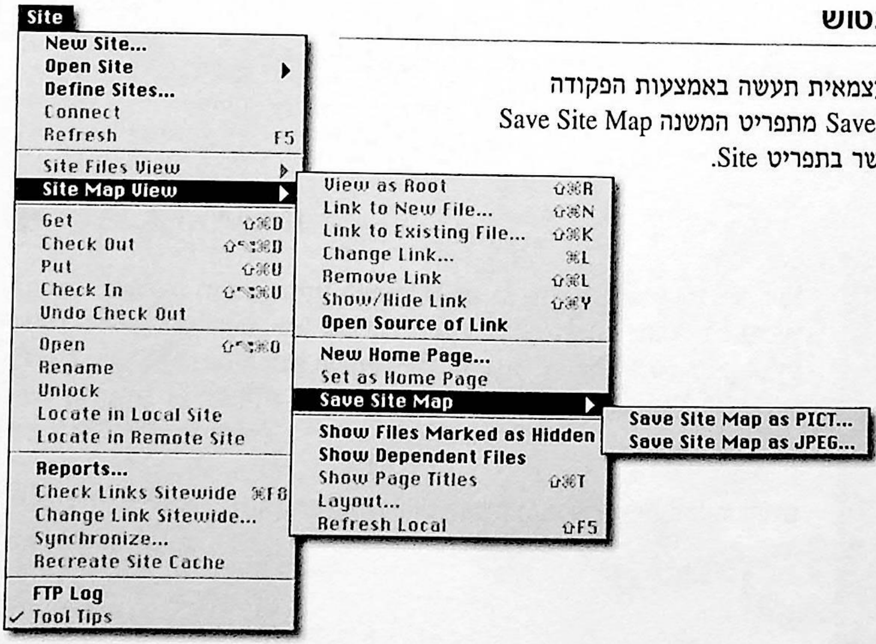
שמירת מפת האתר כתמונה עצמאית תעשה באמצעות הפקודה Save Site Map מתפריט File שבחלון מפת האתר.



מפת תמונה כקובץ תמונה עצמאית.

למשתמשי מקינטוש

שמירת מפת האתר כתמונה עצמאית תעשה באמצעות הפקודה Save Site Map.as PICT/as JPEG מתפריט המשנה Save Site Map שבתפריט Site Map View אשר בתפריט Site.



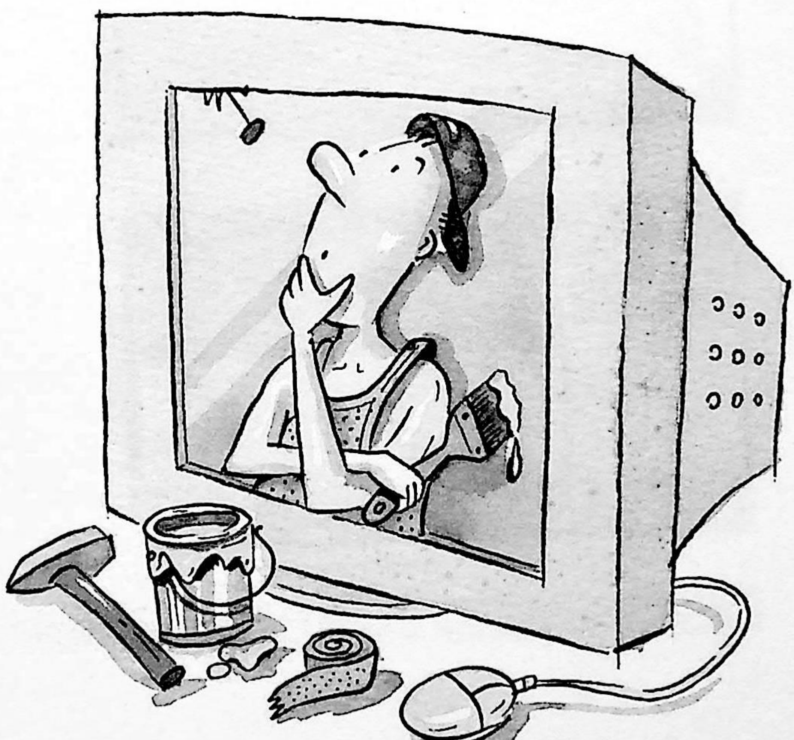
6

Dreamweaver 4

עריכת מסמכים

לאחר הגדרת תיקיית השורש ותכנון מבנה האתר, כל שנותר הוא להתחיל ולהכניס את התוכן הרצוי למסמכי האתר. תוכן המסמכים כולל מלל, תמונות, יצירת קישורים, הוספת אנימציות, יצירת טבלאות, טפסים ועוד.

פרק זה מסביר כיצד לארגן את המבנה הראשוני של המסמך: להגדיר שוליים, לקבוע רקע, להוסיף כותרות וכדומה.



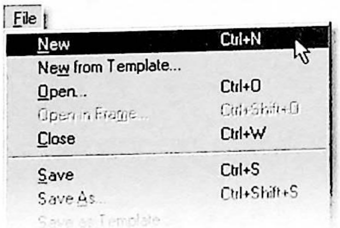
עריכת המסמך בתוכנה

על מנת להתחיל ולערוך מסמך, יש צורך קודם כל במסמך.
ניתן ליצור מסמך חדש ואז לערוך אותו או לפתוח מסמך קיים. ניתן לפתוח קבצים שנוצרו בתוכנה עצמה אך גם קבצים שנכתבו בקודים של HTML, XML, CSS, ו-JavaScript.

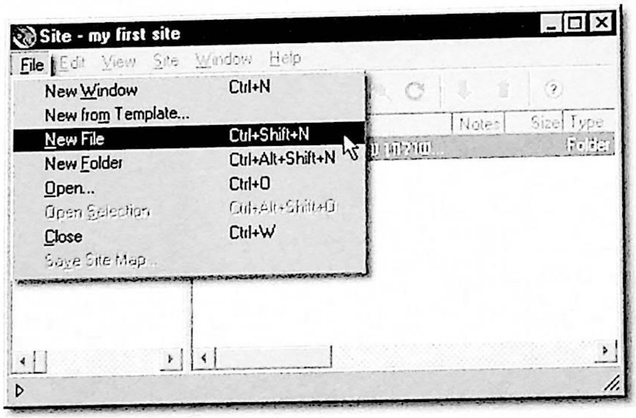
■ יצירת מסמך חדש

ניתן ליצור מסמך חדש ב-Dreamweaver בשתי דרכים שונות, תלוי היכן אתה נמצא בתוכנה.

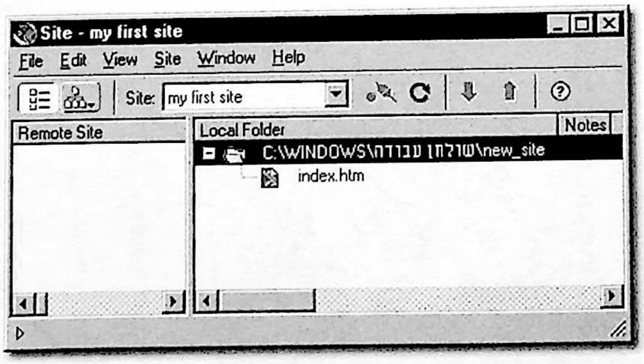
הדרך הראשונה היא דרך חלון התוכנה הרגיל, באמצעות הפקודה **חדש** (New) שבתפריט **הקובץ** (File). את המסמך החדש שיווצר, מומלץ לשמור לפני עריכתו, בתוך תיקיית השורש.



הדרך השנייה ליצירת מסמך חדש היא דרך חלון האתר. ליצירת מסמך חדש בחלון זה יש לבחור בפקודת New File אשר בתפריט **הקובץ** (File).



לאחר סימון הפקודה, יופיע המסמך בחלקו הימני של חלון האתר. ניתן לשנות את שם המסמך אך יש להיזהר לא למחוק את הסיומת htm.



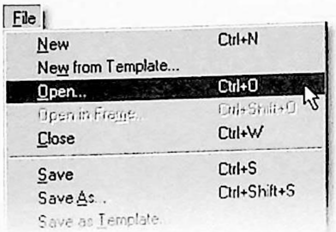


47

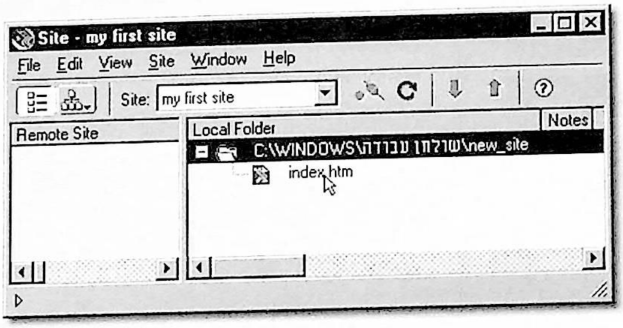
פרטים נוספים אודות שם המסמך בפרק הגדרת תיקיית שורש.

פתיחת מסמך קיים

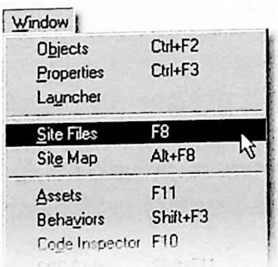
ניתן לפתוח מסמך קיים בשתי דרכים שונות.



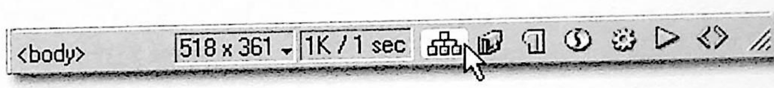
הדרך הראשונה היא מחלון התוכנה הרגיל באמצעות הפקודה Open שבתפריט **הקובץ** (File). פקודה זו תפתח חלון שבו ניתן לבחור את המסמך הרצוי.



דרך נוספת לפתיחת מסמך קיים, היא באמצעות לחיצה כפולה על דמות הקובץ בחלון האתר.

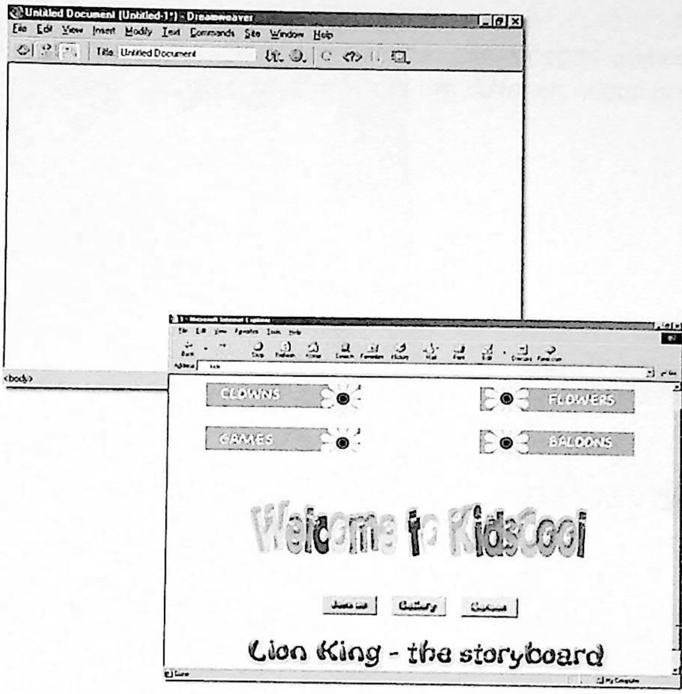


שים לב שבזמן עריכת המסמך יוסתר חלון ה-Site. כדי לחזור ולהציג אותו, יש לבחור בפקודה Show Files שבתפריט **החלונות** (Window), או לבחור בלחצן Show Site שבמשגר (Launcher).



■ גודל המסמך

האיזור הלבן הוא המסמך שיוצג באינטרנט.

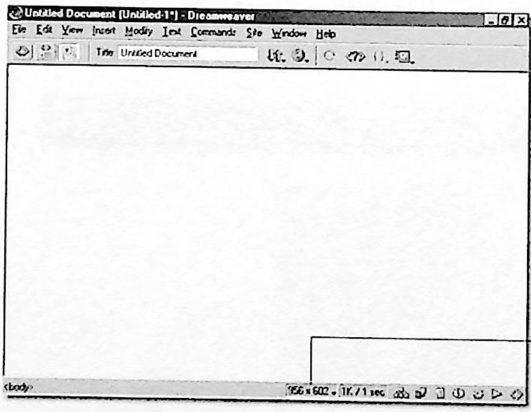


למסמך אין שולי עבודה, וכל עצם או מלל שימוקם בתוכו, יוצג בעת פתיחת המסמך בדפדפן. במידה וגודל העצמים יחרוג מגבולות המסמך, יוצגו פסי גלילה שיאפשרו את הצגת הדף כולו.

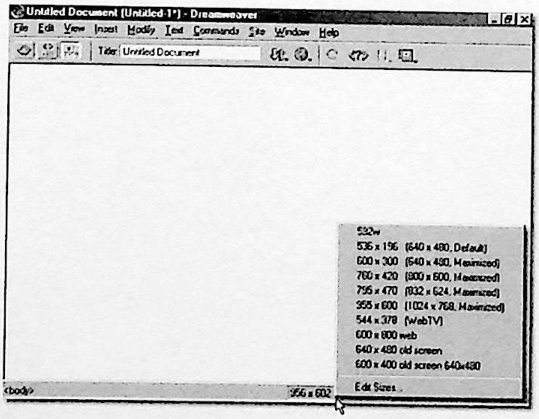
פסי גלילה

■ שינוי מידות המסמך

את גודל הדף ניתן להגדיר בסרגל המצב.
גודל הדף מוגדר בפיקסלים, כאשר המספר השמאלי מציין את רוחב המסמך, והמספר הימני את גובה המסמך.
לחיצה על הנתון המציין את גודל המסמך תציג את תפריט המידות.

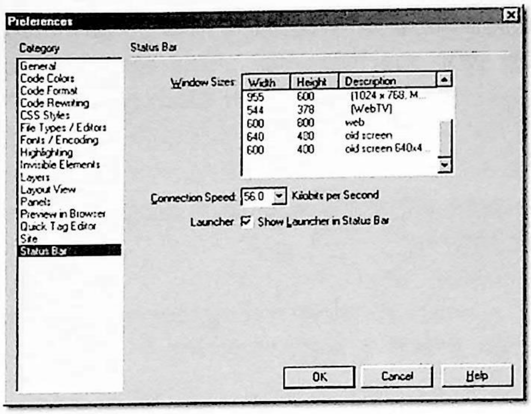


מידות המסמך בפיקסלים

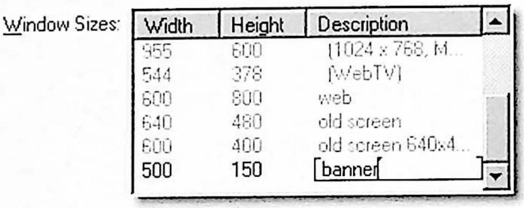


בתפריט זה ניתן לבחור במידות אחרות.
רשימת המידות המופיעה עם שיגור התוכנה בפעם הראשונה, מציגה מערך גדלים המוכלל עם התוכנה.
ניתן ליצור מידות אחרות באמצעות בחירה באפשרות Edit Sizes, אשר בתחתית התפריט. בחירה באפשרות זו, תפתח את חלון ברירות המחדל של התוכנה בקטגוריה Status Bar. ניתן לפתוח חלון זה גם באמצעות הפקודה **העדפות** (Preferences) שבתפריט **העריכה** (Edit).

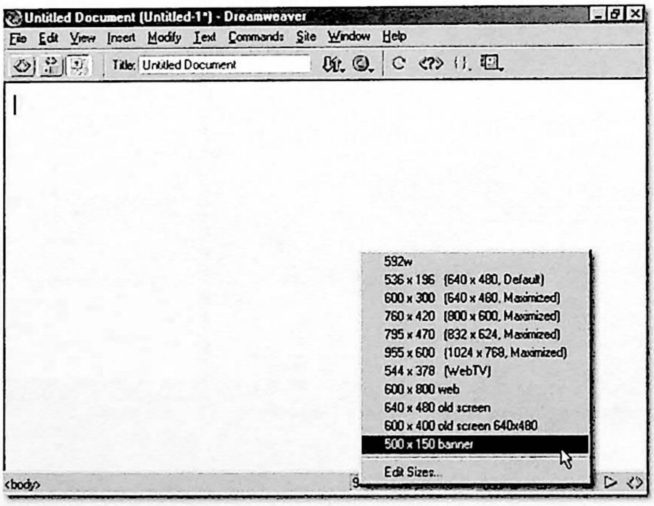
בשדה Window Sizes מופיעים הגדלים המוגדרים בתוכנה. כדי ליצור דף בגודל מותאם אישית יש ללחוץ בעמודה Width, מתחת לגודל התחתון ביותר.



קביעת ערך בשדה Width תגדיר את רוחב הדף בפיקסלים. קביעת ערך בשדה Height תגדיר את גובה הדף בפיקסלים. בשדה Description מומלץ להקליד מלל שמאפיין את סוג השימוש במידות אלה.

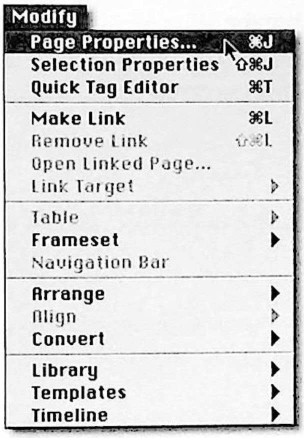


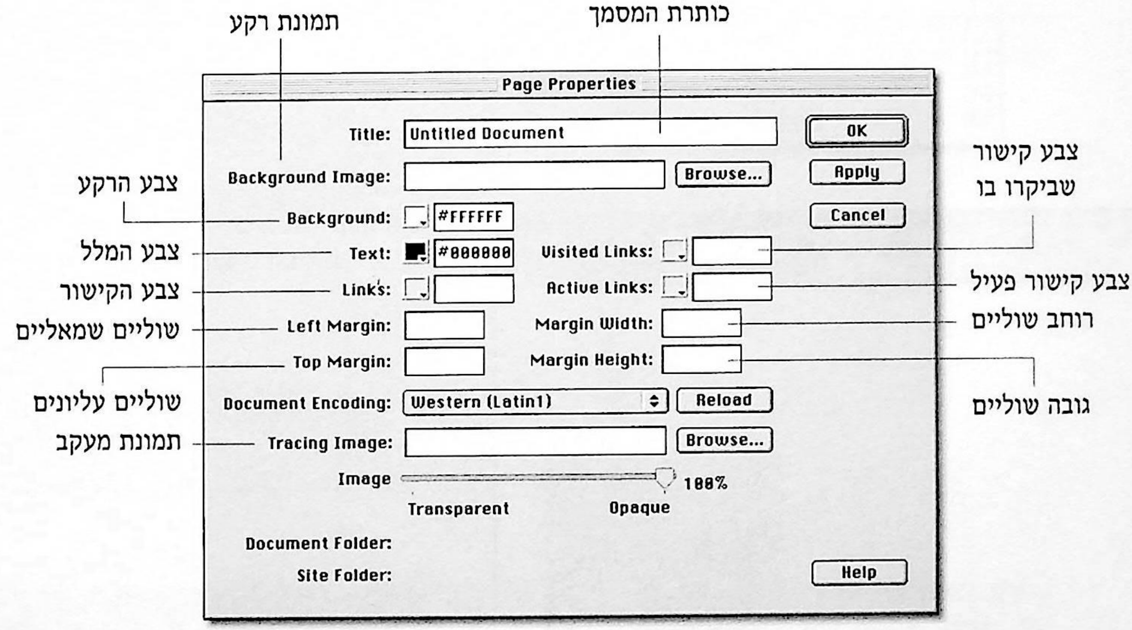
לאחר אישור הפעולה יופיעו המידות החדשות והתיאור המילולי בתפריט המידות.



הגדרת מאפייני העמוד

בחלון מאפייני העמוד (Page Properties) שבתפריט Modify, ניתן להגדיר את מאפייני המסמך השונים, כמו קביעת צבע הרקע וצבעי המלל, הגדרת שוליים, הוספת כותרת למסמך ועוד.





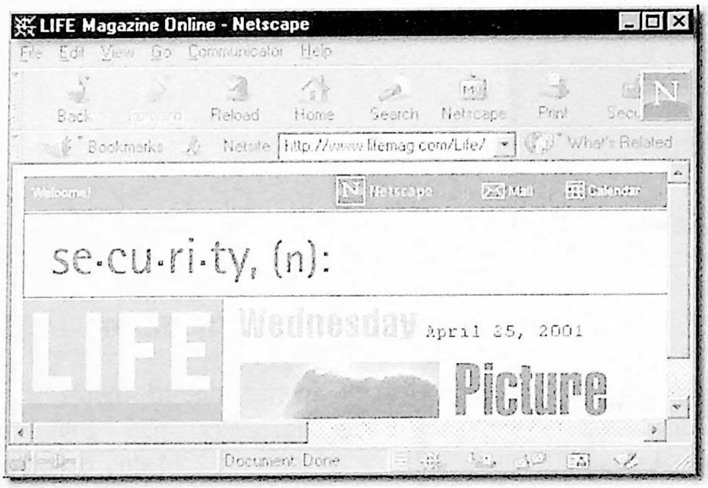
הוספת כותרת - כללי

לכל מסמך HTML ניתן להוסיף כותרת אשר תוצג בראש חלון הדפדפן. הוספת הכותרת אינה הכרחית אך מומלצת מאוד לשימושים שונים.

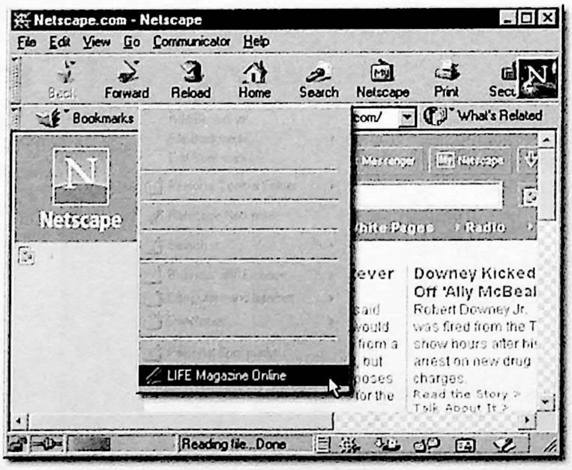
■ שימושי כותרת המסמך

- הכותרת נותנת לגולש מידע על העמוד שבו הוא נמצא. כותרת כמו "Gift From Israel" מסבירה למשתמש שבאתר זה ניתן להזמין מתנות מישראל (ארגז תפוזים, כובע טמבל ועוד).
- הכותרת מופיעה ברשימה של האתרים המועדפים (Bookmarks ,Favorites). רשימה זו נמצאת בכל דפדפן ומיועדת לשמירה של האתרים המועדפים על הגולש. לאחר הוספת האתר לרשימה זו, תופיע בה הכותרת.
- ישנם מנועי חיפוש, כמו Yahoo ו-Altavista, המסווגים את האתר לפי הכותרת שבו. הוספת כותרת תעזור למנועי חיפוש אלו למצוא את האתר.

כותרת האתר של מגזין LIFE - מוצגת בשורת הכותרת של חלון הדפדפן.



כותרת המסמך מופיעה גם ברשימת האתרים המועדפים אצל הגולש (במידה והגולש הוסיף את האתר שלך לרשימת המועדפים שלו).



כללי הכותרת

- יש לזכור כי הכותרת תופיע ברשימות האתרים המועדפים וברוב מנועי החיפוש. לכן, עליה להיות קצרה ומשמעותית, כך שתרמז על תוכן העמוד.
- כותרת המסמך אינה יכולה להכיל קישורים לעמודים אחרים.
- לא ניתן לעצב את כותרת המסמך.

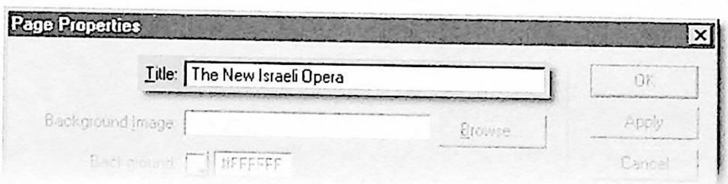
הוספת כותרת בחלון התוכנה

על מנת להוסיף כותרת למסמך יש לכתוב אותה בשדה Title אשר בסרגל העליון בתוכנה.



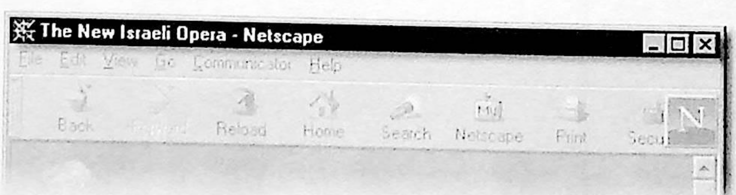
הוספת כותרת בחלון Page Properties

דרך נוספת להוספת כותרת, היא באמצעות חלון Page Properties שבתפריט Modify.



תצוגת הכותרת בדפדפן

כותרת המסמך מוצגת בשורת הכותרת של חלון הדפדפן.



הגדרת תמונה כרקע למסמך - כללי

תמונת רקע, היא תמונה המופיעה ברקע של המסמך, ומטרתה לשפר את מראהו ולהופכו לאטרקטיבי יותר.



מומלץ להשתמש כרקע בתמונה בהירה ומעומעמת במקצת ולא בתמונה מקושקשת בעלת צבעים חזקים כדי לא להסיח את דעתו של הגולש מתוכן האתר.

■ הגדרה של תמונת הרקע



על מנת להגדיר תמונה כרקע למסמך, יש לבחור את התמונה הרצויה בשדה Background Image, שבחלון **המאפיינים** (Page Properties) מתפריט **התכונות** (Modify).

שמירה של תמונה כרקע, זהה לשמירת תמונה לאינטרנט ופורמטים של תמונה זו יהיו JPEG או GIF.



493

הסבר נוסף על פורמטים לשמירה בפרק **פורמטים**.

■ קביעת גודל תמונת הרקע והתאמתה למחשבים שונים

בעת הכנת תמונה לרקע, ניתן לקבוע את גודלה בשתי שיטות שונות:

- יצירת תמונה גדולה, כזו שתכסה בפעם אחת את כל שטח חלון הדפדפן.
- תמונה קטנה אשר תוכפל, כמו טפט, עד לכיסוי מלא של כל שטח החלון.

בכל מקרה, תמונת הרקע תמיד תמלא את כל שטח חלון הדפדפן ללא קשר לגודלה של התמונה המקורית. במידה והתמונה קטנה, היא תוכפל באופן אוטומטי על ידי הדפדפן, עד לפריסה מלאה על כל שטח החלון.

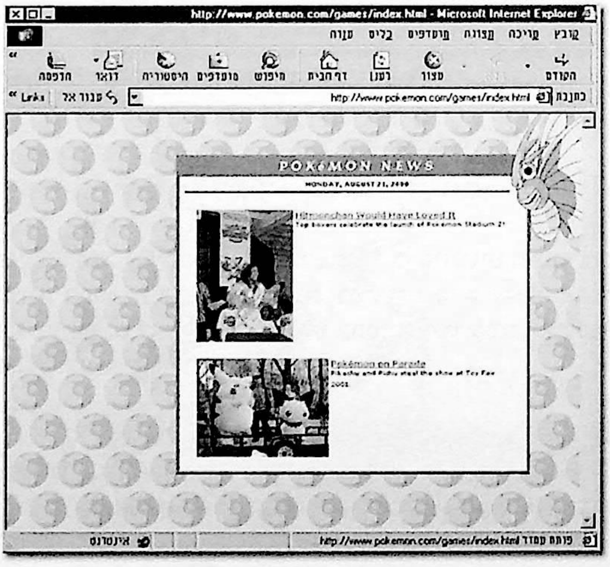
■ דוגמת תמונת רקע קטנה

באתר הבא נעשה שימוש בתמונת רקע קטנה, שהוכפלה על פני שטח כל החלון.

התמונה המקורית

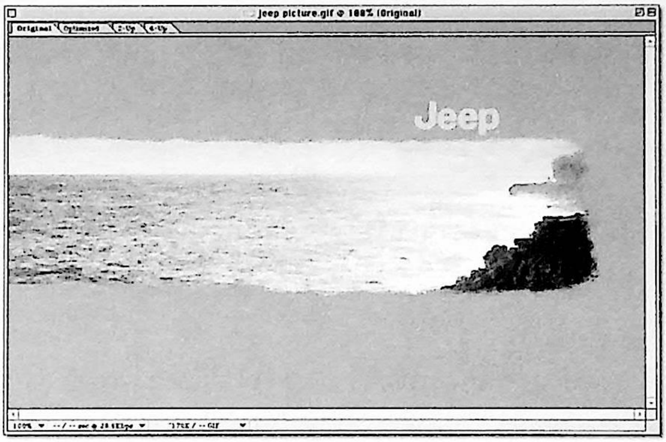


תמונת הרקע באתר

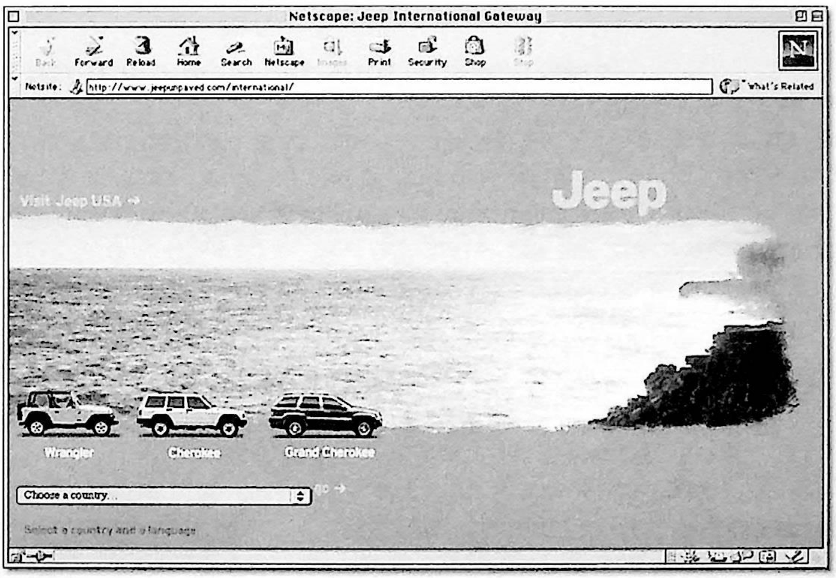


שימוש בתמונת רקע גדולה

באתר www.jeepunpaved.com נעשה שימוש בתמונת רקע אחת, בגודל של 967x1000 פיקסלים.



התמונה המקורית



התמונה בעת הצגתה במחשב במסך בעל רזולוציה של 1024x768 פיקסלים

כמה מילים על רקעים ורזולוציות מסך

לפני קביעת הגודל של תמונת הרקע, יש לזכור כי הגולשים משתמשים במסכים בעלי גדלים שונים וברזולוציות שונות, כך שתצוגת התמונות עשויה להשתנות. במחשב מסוים עלולה התמונה להיות מוצגת רק בחלקה ובמחשב אחד היא תוצג בשלמותה. גם כאשר נעשה שימוש בתמונת רקע קטנה, שמוכפלת כמו טפט, מספר הפעמים בהן תוכפל התמונה תלוי בגודל התמונה המקורית ובגודל מסך המחשב.

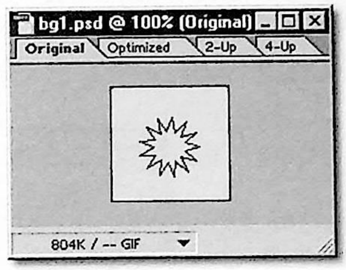


רזולוצית מסך מוגדרת בפיקסלים כשהיא מחשבת את רוחב הפיקסלים לרוחב המסך כפול מספר הפיקסלים לגובה המסך. כך, למשל, ניתן למצוא מסכים ברזולוציות של 640x480, 800x600 וכך הלאה. ככל שהרזולוציה גבוהה יותר, המסמכים יוצגו בצורה מוקטנת יותר.

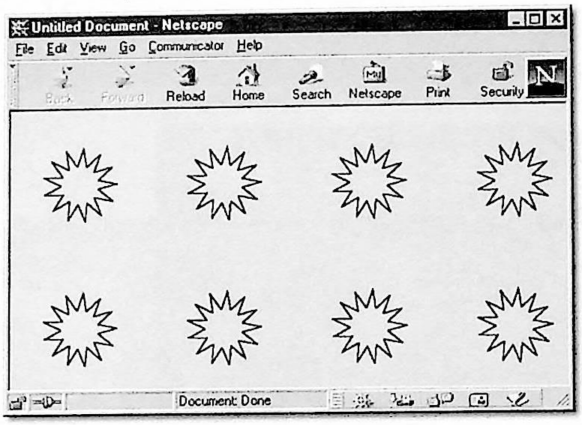
שימוש בתמונת רקע קטנה

השימוש בתמונה קטנה אשר תוכפל על ידי הדפדפן כמו טפט, מומלץ יותר, כיוון שלאחר שהדפדפן טוען לזכרונו את התמונה הקטנה הוא משתמש בה כדי להכפילה. כתוצאה מכך, תמונה זו תיטען במהירות רבה יותר מאשר תמונת רקע גדולה. ליצירת תמונת רקע קטנה, מקובל להשתמש בתמונה בעלת מרקם מיוחד, כמו שיש, עץ, נייר או תמונה הכוללת איור כלשהו, כמו לוגו החברה.

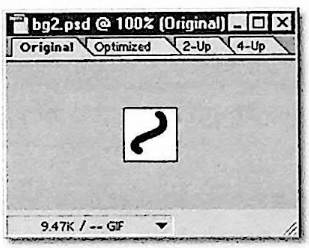
התמונה המקורית



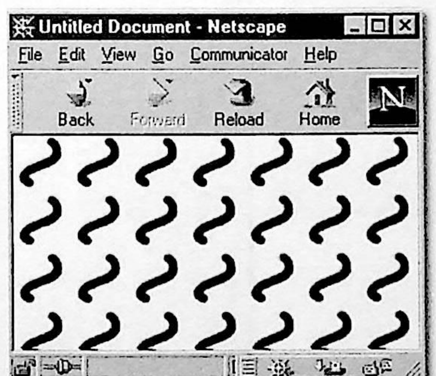
התמונה כרקע, כפי שמוצגת בדפדפן



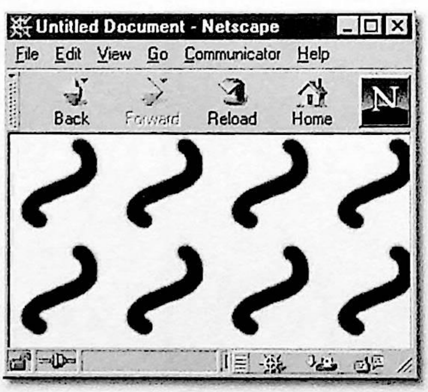
כאמור, אם תמונת הרקע קטנה מגודל הדפדפן היא תוכפל עד לכיסוי מלא של שטח החלון.
לדוגמה, תמונה בגודל של 40x40 פיקסלים תוכפל 192 פעמים על מנת לכסות שטח חלון דפדפן בגודל של 640x480, ואילו כדי לכסות שטח חלון בגודל 800x600, היא תוכפל 300 פעמים.



התמונה המקורית
בגודל של 40x40 פיקסלים



התמונה כרקע, כפי שמוצגת בדפדפן
ברזולוציה של 800x600 פיקסלים



התמונה כרקע, כפי שמוצגת בדפדפן
ברזולוציה של 640x480 פיקסלים

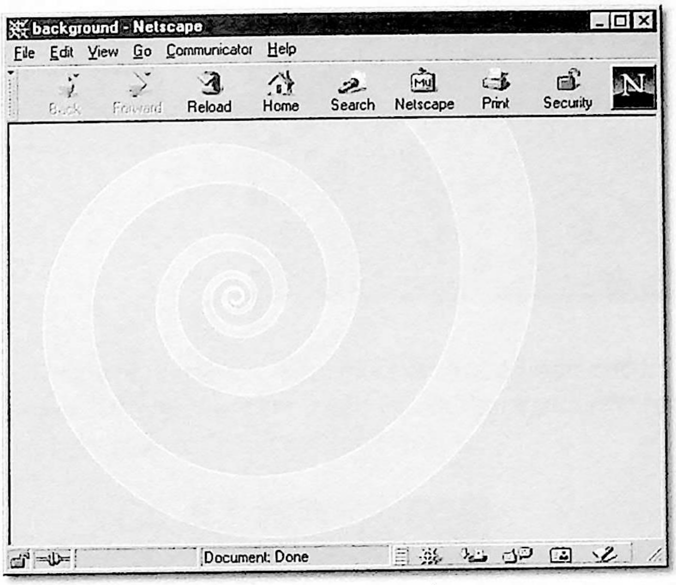
תמונת רקע גדולה

כאמור, השימוש בתמונת רקע גדולה עלול ליצור קשיים בהתאמת גודל התמונה למחשבים השונים, כיוון שלכל מסך נתוני גודל ורזולוציה שונים, כך שאותה התמונה תוצג באופן שונה במחשבים שונים.

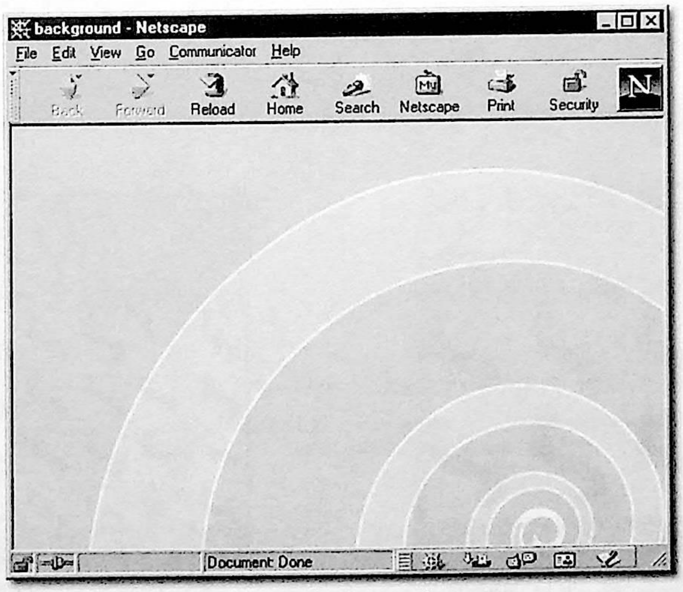
בגלל קושי זה, מומלץ כי תמונת הרקע תהיה תמונה קטנה והיא תוכפל באופן אוטומטי על יד הדפדפן, עד שתמלא את כל הרקע.

אם בכל זאת יש צורך להשתמש בתמונת רקע אחת גדולה, מומלץ לקבוע את גודלה בהתאמה לרזולוציה גבוהה במיוחד, כמו 1024x768 פיקסלים. הצגת תמונה כזו תציג את כל התמונה, על רוב המסכים, ללא הכפלתה. אם זאת, יש להביא בחשבון כי במסכים קטנים יותר, וברזולוציות נמוכות יותר יוצג רק חלק מהתמונה.

בדוגמה הבאה הוגדרה במסמך תמונת רקע בגודל של 1024x768 פיקסלים.



הצגת תמונת הרקע על מסך ברזולוציה של 1024x768 פיקסלים



הצגת תמונת הרקע על מסך ברזולוציה של 800X600 פיקסלים

הגדרת צבע רקע - כללי

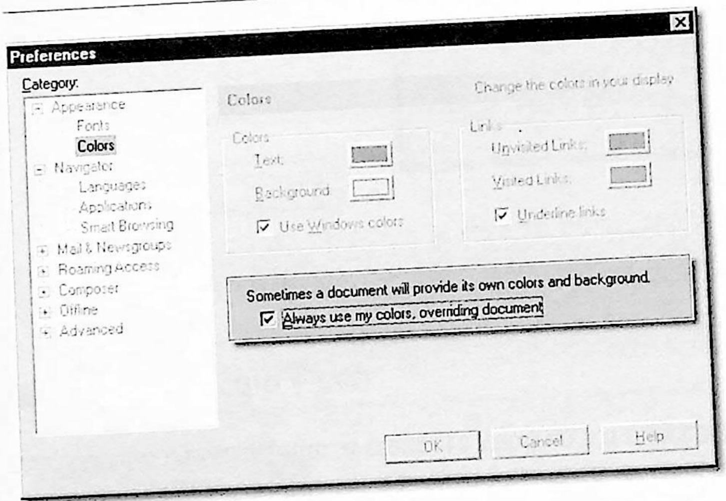
ניתן לשנות את צבע הרקע בכל מסמך אינטרנט. שינוי צבע הרקע יכול להוסיף גוון מעניין לאתר.
מומלץ לבחור צבע רקע גם במסמך בו הוגדרה תמונת רקע, כיוון שצבע זה יוצג עד שהדפדפן יטען את תמונת הרקע, וכן אם יש בתמונת הרקע אזורים שקופים דרכם ניתן לראות את צבע הרקע.
בנוסף, ישנם עדיין דפדפנים שאינם מציגים תמונות.



השליטה בקביעת צבע הרקע מוגבלת למדי, כיוון שהגולשים יכולים לבטל את צבע הרקע שנקבע, ולקבוע צבע רקע אחר.

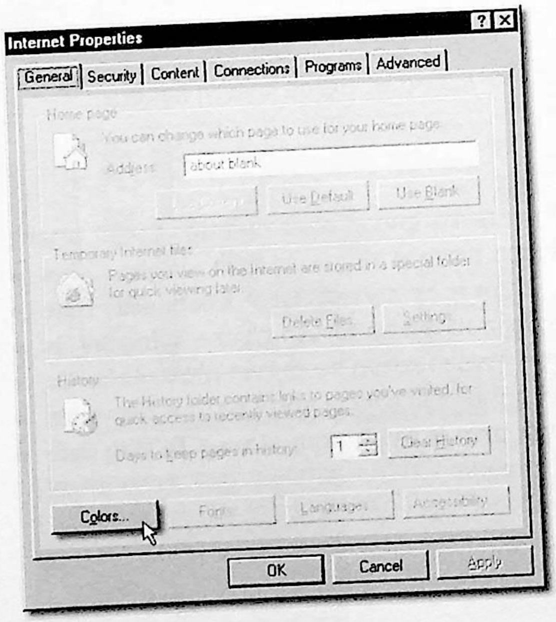
קביעת צבע רקע בדפדפן Netscape

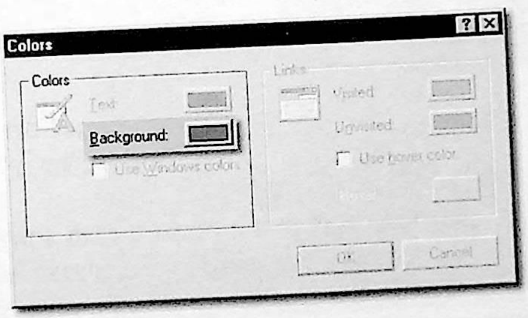
החלון בדפדפן Netscape שבו יכול הגולש לקבוע את צבע הרקע שבמסמך.



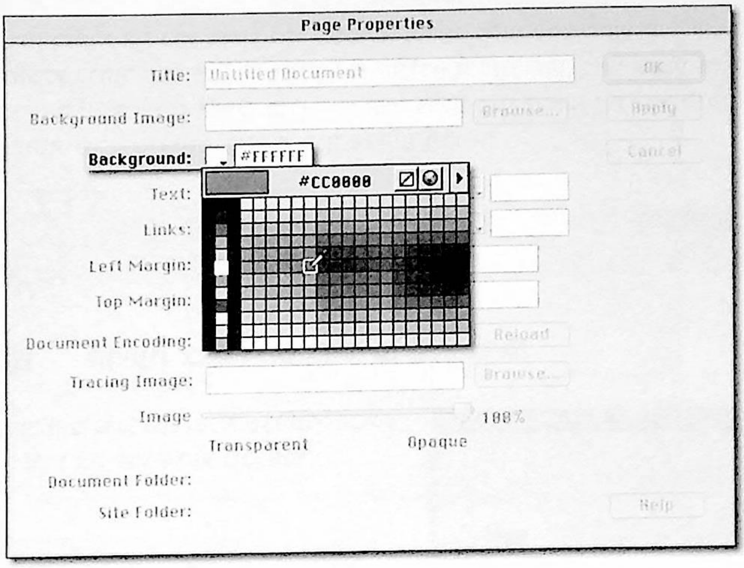
קביעת צבע רקע בדפדפן Explorer

החלון בדפדפן Explorer שבו יכול הגולש לקבוע את צבע הרקע שבמסמך.





קביעת צבע הרקע של המסמך



בחירה בפקודה **מאפייני המסמך** (Page Properties) מתפריט **התכונות** (Modify), תאפשר הגדרה של צבע רקע עבור המסמך. לחיצה בשדה Background תפתח טבלת צבעים בה ניתן לבחור את הצבע הרצוי.

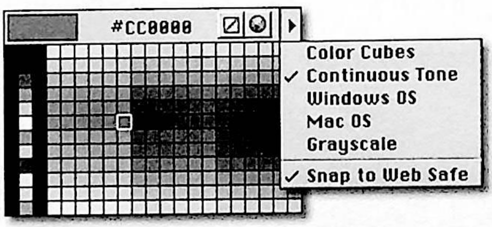


במידה ולא הוגדר צבע רקע אחר, יוגדר צבע רקע לבן.

טבלת הצבעים - כללי

טבלת הצבעים המיועדים לאינטרנט כוללת 212 צבעים הנראים דומה בדפדפנים ובמערכות ההפעלה חלונות ומקינטוש. בחירה בצבע שאינו מוצג בטבלת צבעים זו עלולה ליצור צבע שיוצג באופן שונה בדפדפנים או במערכות ההפעלה השונות.

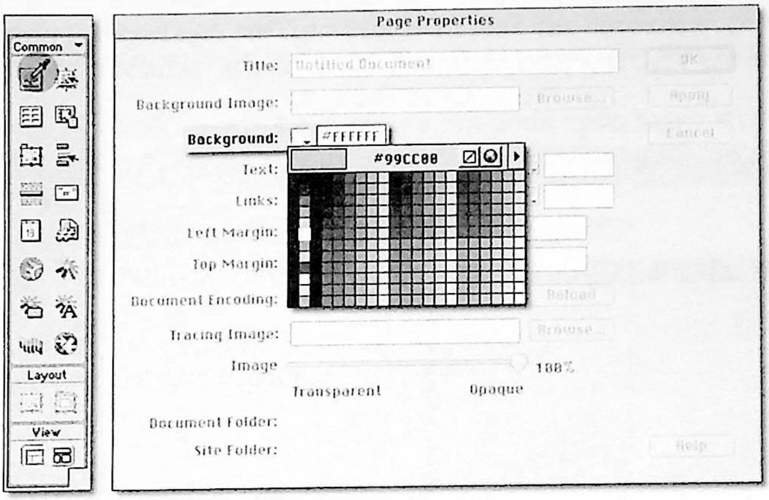
ניתן לשנות את טבלת הצבעים ולבחור בטבלה אחרת באמצעות התפריט הנשלף בלחיצה על החץ שבחלון טבלת הצבעים.



בתפריט זה ניתן לשנות את טבלת הצבעים המיועדים לאינטרנט בצבעים אחרים:

- Color Cubes - הצגת הצבעים על פי ערכים הקסדצימלים עולים.
- Continuous Tone - הצגת הצבעים על פי גוונים.
- Windows Os - טבלת הצבעים של מערכת ההפעלה **חלונות**. הצבעים בטבלה זו אינם צבעי אינטרנט.
- Mac Os - טבלת הצבעים של מערכת ההפעלה **מקינטוש**. הצבעים בטבלה זו אינם צבעי אינטרנט.
- Grayscale - טבלת צבעים המכילה 256 רמות של אפור. הצבעים בטבלה זו אינם צבעי אינטרנט.
- Snap To Web Safe - סימון פקודה זו יגרום לכך שבעת דגימת צבע מעצם, יוצמד הצבע לערך ההקסדצימלי הקרוב ביותר.

בחירת צבע באמצעות הטפטפת

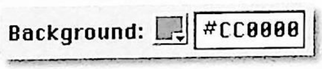


לאחר לחיצה על ריבוע הצבע ניתן לבחור בכל צבע הנמצא על המסך, באמצעות לחיצה עליו עם הטפטפת.

שיטה זו שימושית במיוחד כאשר מוקמה תמונה במסמך וברצונך כי צבע הרקע יהיה זהה לצבע התמונה.

ניתן לדגום באמצעות הטפטפת כל צבע הנמצא במסך, אפילו את צבע הכפתורים שבתוכנה.

ערך הקסדצימלי



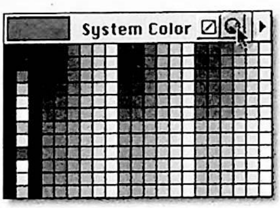
אפשרות נוספת לבחירת צבע היא הקלדת הערך ההקסדצימלי של הצבע או הקלדת שם הצבע בשדה Background.



491

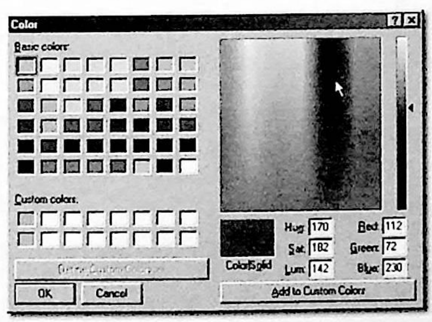
הסבר נוסף על ערכים הקסדצימלים בנספח **עולם האינטרנט בצבעים**.

בחירת צבע באמצעות בורר הצבעים

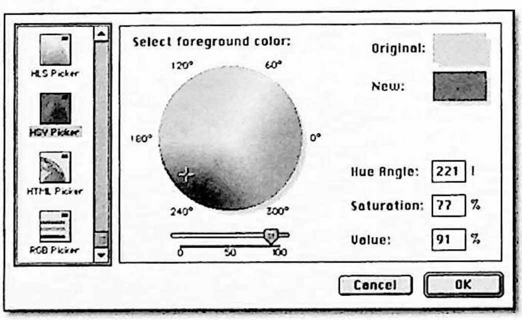


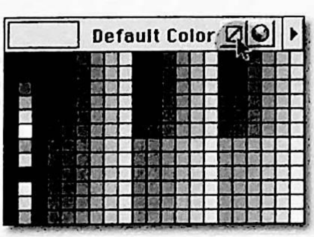
אפשרות נוספת לבחירת צבע, היא באמצעות בורר הצבעים של מערכת ההפעלה.
לחיצה על כפתור System Color Picker שבחלון הצבעים, תציג את בורר הצבעים.

בורר הצבעים של מערכת ההפעלה חלונות



בורר הצבעים של מערכת ההפעלה מקינטוש





על מנת להחזיר את צבע הרקע לצבע ברירת המחדל יש ללחוץ על כפתור Default Color אשר בחלון הצבעים.

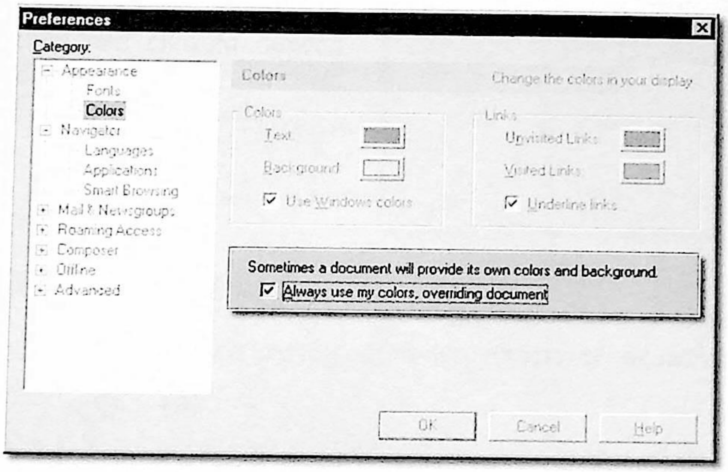
הגדרת צבע המלל - כללי

בחלון Page Properties ניתן לבחור בצבע ברירת מחדל עבור המלל במסמך. בחירה בצבע זה תגרום לכל המלל במסמך להיצבע בצבע הנבחר, אלא אם כן יוגדר מאוחר יותר באופן פרטני, צבע עבור מלל מסוים.



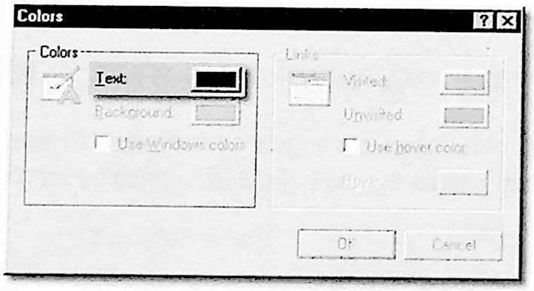
95

הסבר על שינוי צבע של חלק מהמלל (מילה אחת או יותר) בפרק **עיצוב מלל**.



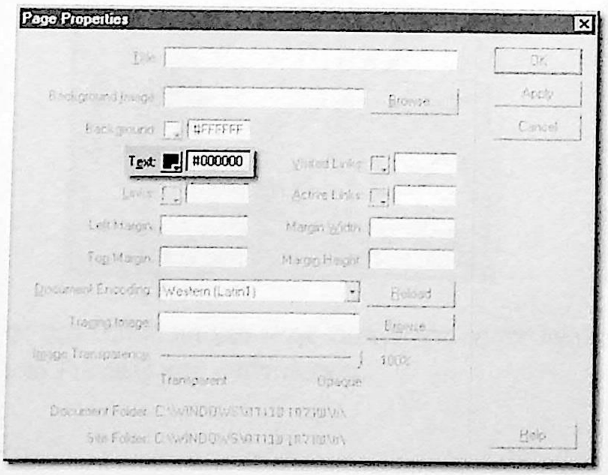
■ דפדפן Netscape

החלון בדפדפן Netscape שבו יכול הגולש לקבוע את צבע המלל שבמסמך.



■ דפדפן Explorer

החלון בדפדפן Explorer שבו יכול הגולש לקבוע את צבע המלל שבמסמך.



■ שינוי צבע המלל במסמך

במידה ולא הוגדר צבע מלל אחר, יוגדר צבע מלל שחור. על מנת לשנות את צבע המלל, יש לבחור בצבע הרצוי באמצעות לחיצה על ריבוע הצבע בשדה Text שבחלון Page Properties מתפריט Modify.
אופן שינוי צבע המלל זהה לשינוי צבע הרקע.



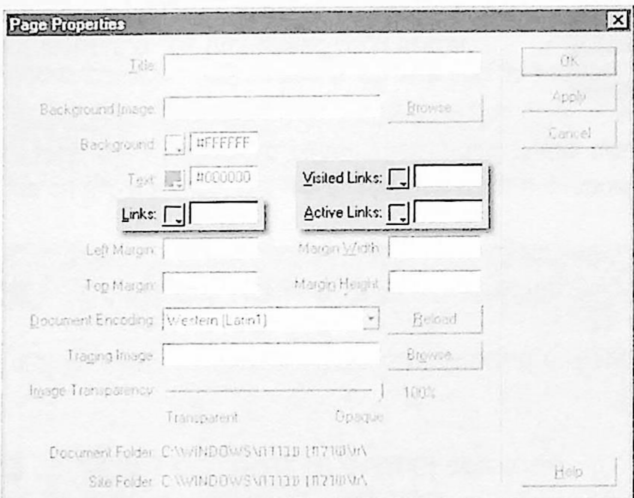
השליטה בקביעת צבע המלל מוגבלת מכיוון שהגולשים יכולים לבטל את הצבע שנקבע, ולקבוע צבע אחר.

הגדרת צבע הקישורים - כללי

מקובל באינטרנט, כי מלל מקשר מאופיין על ידי צבעים השונים משאר צבעי המלל במסמך.
קישורים לדפים שהמשתמש עדיין לא ביקר בהם, יוצגו בצבע כחול עם קו תחתי, קישורים שבהם כבר ביקר המשתמש יוצגו בסגול או אדום.
ניתן לשנות את צבעי הקישורים, אך עדיף להימנע משינוי צבעים אלו. קישורים ורודים וירוקים אולי ישתלבו מצוין עם הגרפיקה שבעמוד אך הם יקשו על רוב המשתמשים לזהות אותם כקישורים.

■ שינוי צבעי הקישור

בעת הגדרת מלל כקישור, ישתנה צבע המלל לכחול ויופיע תחתיו קו. ניתן לשנות את צבע הקישור בחלון **המאפיינים** (Page Properties) שבתפריט **התכונות** (Modify).



- **Link Color** - צבע קישור שעדיין לא ביקר בו המשתמש. ברירת המחדל של צבע זה הוא כחול.
- **Visited Link Color** - צבע קישור שהמשתמש כבר ביקר בו. ברירת המחדל של צבע זה הוא סגול.
- **Active Link Color** - צבע קישור פעיל. צבע זה מוצג בעת לחיצה על הקישור. ברירת המחדל של צבע זה הוא אדום.

ניתן לשנות צבעים אלו באמצעות טבלת הצבעים. שינוי הצבעים זהה לשינוי צבע הרקע וצבע המלל.

119

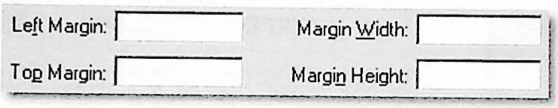
הסבר נוסף על קישורים בפרק **קישורים**.

הגדרת שוליים למסמך - כללי

השוליים מגדירים את המרווח השמאלי העליון שבין תוכן עמוד אינטרנט לבין חלון הדפדפן.
כברירת מחדל, הדפדפנים השונים מוסיפים מרווח מסוים, בין תוכן המסמך לחלון הדפדפן.
במידה ולא הוגדרו ערכים אחרים לשוליים הם ייקבעו לפי הגדרות הדפדפן.

הגדרת שוליים

בחלון Page Properties שבתפריט Modify, ניתן לקבוע את הרווח הרצוי בין תוכן המסמך לחלון הדפדפן.



כל דפדפן מגדיר את השוליים במסמך בשיטה משלו ומתעלם משיטתו של האחר, לכן ישנן שתי שיטות הגדרה שונות לקביעת ערך השוליים, אחת לדפדפן Netscape והשנייה ל-Explorer.

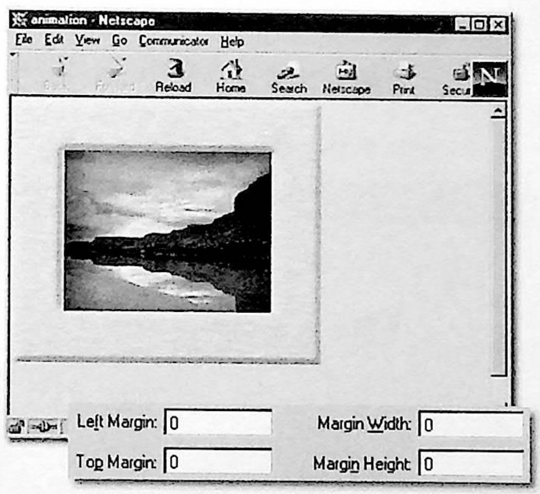
קביעת ערך השוליים בדפדפן Explorer

דפדפן Explorer משתמש בהגדרות השוליים השמאליים (Left Margin) והעליונים (Top Margin).

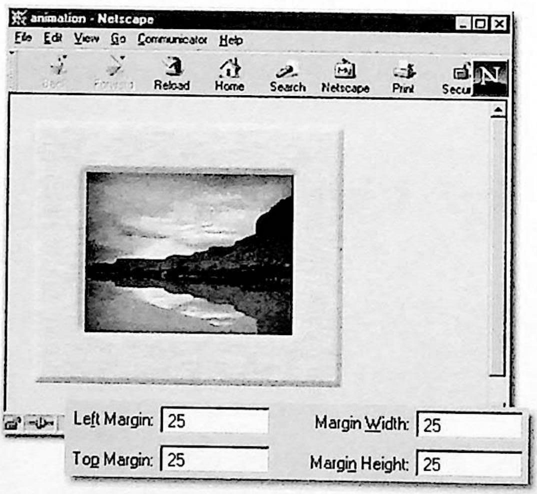
קביעת ערך השוליים בדפדפן Netscape

דפדפן Netscape משתמש בהגדרות גובה השוליים (Margin Height) ורוחבם (Margin Width).

על מנת להגדיר שוליים זהים בשני הדפדפנים יש להגדיר ערך זהה עבור השוליים העליונים וגובהם ועבור השוליים השמאליים ורוחבם.



מסמך שהשוליים שלו נקבעו ל-0 פיקסלים



מסמך שהשוליים שלו נקבעו ל-25 פיקסלים

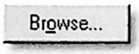
■ תמונת מעקב (Tracing Image)



באמצעות תמונת מעקב, ניתן להציג במסמך תמונת רקע המשמשת כאמצעי עזר למיקום אלמנטים במסמך. במקום לנחש היכן ימוקמו כל התמונות והמלל במסמך, ניתן לסדרם לפי תמונה זו.

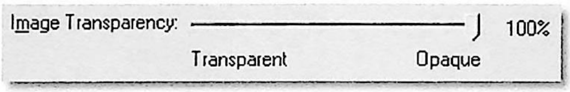


חשוב לזכור! תמונה זו לא תוצג בדפדפן והיא משמשת אך ורק כבסיס לעיצוב.

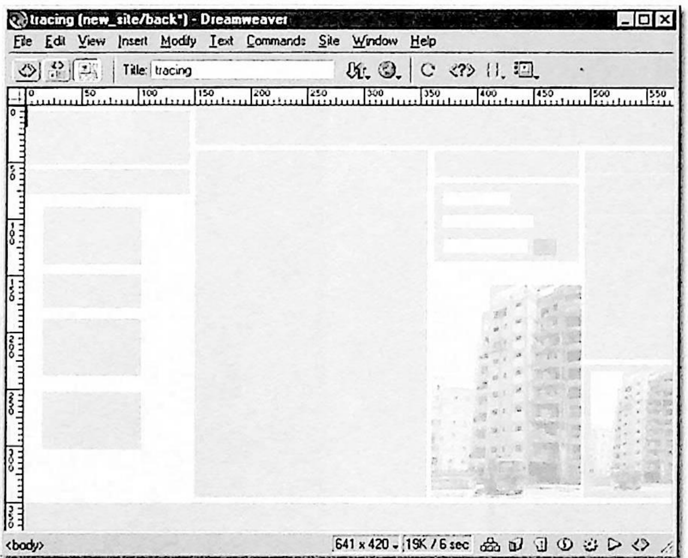


על מנת להביא תמונה זו, יש ללחוץ על כפתור Browse שליד שדה Tracing Image, ובחלון שייפתח יש לבחור בתמונה המתאימה.

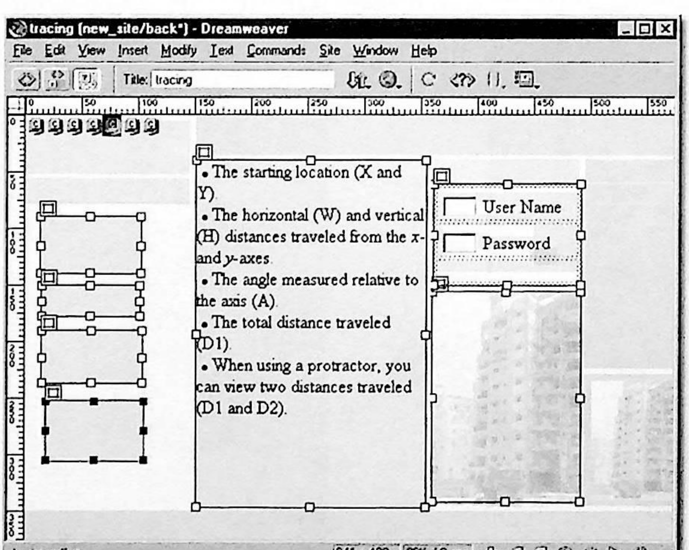
לאחר בחירת התמונה, ניתן לקבוע כי התמונה תוצג בשקיפות על מנת שלא תפריע לתצוגת שאר האלמנטים במסמך. קביעת השקיפות תעשה באמצעות הזזת המכוון Image Transparency שמאלה.



בדוגמה הבאה הוגדרה תמונת המעקב בשקיפות של 40%.



יצירת שכבות ומיקומן על תמונת המעקב.



7

Dreamweaver 4

עיצוב מלל



הוספת מלל ועריכתו

פעם, לפני שנים רבות, טרום עידן האינטרנט, נהוג היה לעצב את המסמך בתוכנה גרפית ולהציג את התוצאה הסופית באמצעי הפלט היחיד - הדפסה.
עבודה בשיטה זו נקראת WYSIWYG (What You See Is What You Get). במילים אחרות, עריכה של המסמך במחשב קבעה את המראה הסופי של המסמך - כפי שיצא בהדפסה.
כיום, נאלצים המעצבים לאינטרנט לוותר על השליטה המוחלטת במראה הסופי של המסמך, ושיטת WYSIWYG לא ממש עובדת. המסמכים לאינטרנט מוצגים במקומות שונים, על מגוון דפדפנים והתקנים, ונראים שונה בכל מערכת הפעלה, כך שעריכת המסמך בתוכנה לא תמיד קובעת את התוצאה הסופית.
דבר זה נכון במיוחד לגבי מלל. חשוב לדעת כי קביעת פונט מסוים או גודל אות מסוים, לא מחייבת את הדפדפן להציג את המסמך לפי הגדרות אלו. מי שמחליט הוא בעצם הגולש, שביכולתו לשלוט על תצוגת המלל בדפדפן, החל מגודל האות, סוג הפונט, צבע הקישורים ועוד.

■ המלל בתוכנה - כללי

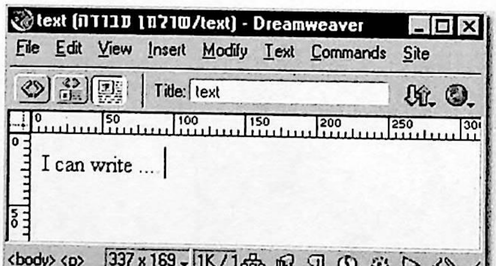
עריכת המלל בתוכנת Dreamweaver דומה לעריכת מלל בתוכנות עיבוד תמלילים פשוטות. בתוכנות אלו ניתן לעצב את המלל רק בצורה בסיסית ביותר, כמו קביעת סוג הפונט, צבע הפונט, גודל האות, וזהו, פחות או יותר.
לכל המעצבים שכעת מרימים ידיים ביאוש וחושבים על הסבה... לא כל כך מהר. שיטת עיצוב נוספת הבאה לעזרתכם והיא שפה הנקראת CSS, בעזרתה ניתן לשלוט בעיצוב המלל ברמה גבוהה ביותר, באמצעות תכונות עיצוב רבות שלא קיימות בשפת HTML. שפה זו קצת מורכבת ודורשת ידע בסיסי בתוכנה, אז התאזרו בסבלנות, היא תוסבר בהמשך.
ו... לעבודה.

■ הוספת מלל

אחת הפעולות הפשוטות ביותר בתוכנה, היא הוספת מלל ועריכתו. למעשה, אופן הכתיבה בתוכנת Dreamweaver. דומה לכתיבת מלל בתוכנות עיבוד תמלילים פשוטות בכך שניתן להקליד מיד בתוך המסמך, ללא צורך ביצירת משטח מלל מיוחד. המלל הנכתב הוא מלל "חי" הנכתב ומעוצב בקוד HTML בסיסי, המאפשר לגולש באתר לסמן את המלל ואף להעתיקו על מנת להעבירו לתוכנה אחרת.

■ כתיבת מלל

עם פתיחת מסמך חדש, יופיע סמן המלל בפינה השמאלית העליונה של המסמך. כל שצריך לעשות כעת, הוא להקליד את המלל הרצוי. באמצעות פעולת העתקה וצירוף רגילה (Copy, Paste), ניתן גם לצרף לתוך מסמך Dreamweaver, מלל שהועתק מתוכנה אחרת.



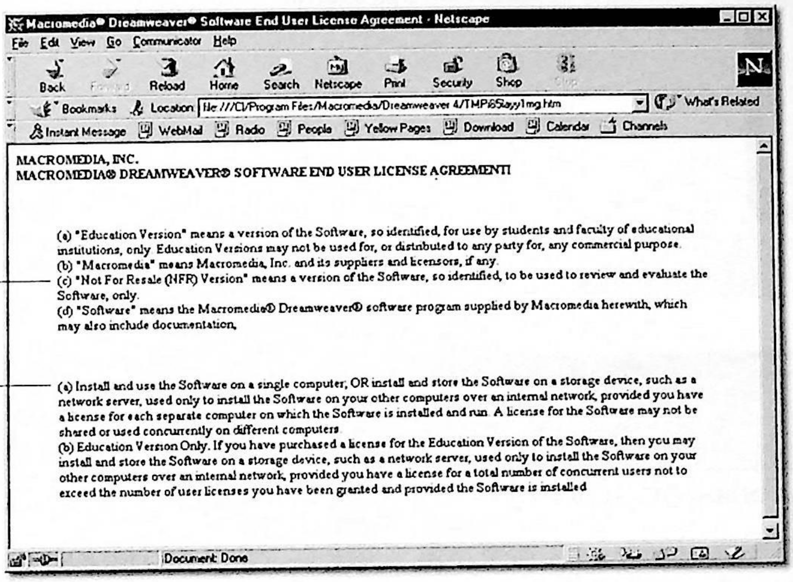


481

על מנת לכתוב ולהעתיק מלל בעברית יש צורך בתוכנת עזר המתאימה את העברית לדרישות דפדפני האינטרנט - הסבר נוסף בנספח א' **עבודה עברית**.

בעת הקלדת מלל, ניתן לעבור לפיסקה חדשה על ידי הקשה על מקש Enter. בניגוד לתוכנות אחרות, מעבר פיסקה מוצג כרווח כפול בין השורות.

כדי לשבור שורה ללא מעבר פיסקה, יש להקיש את צירוף המקשים Shift+Enter.





המרווח בין הפסקאות ובין השורות, נקבע לפי גודל האות. מלל גדול ייצור מרווחים גדולים, ומלל קטן ייצור מרווחים קטנים יותר.



343

לשליטה מדויקת יותר על המרווחים שבין השורות, יש להעזר בגליונות סגנון (CSS). הסבר נוסף בפרק **גליונות סגנון מדורגים**.

שורה חדשה

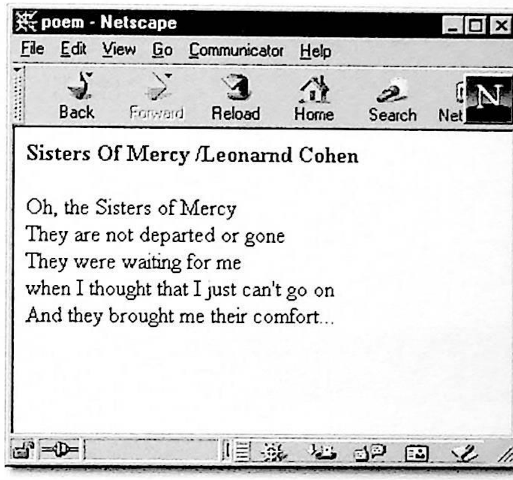


כאמור, כדי ליצור שורה חדשה יש להקיש את צירוף המקשים Shift+Return.
דרך נוספת ליצירת שורה חדשה, היא באמצעות הפקודה Insert Line Break
מקטגורית Characters שבחלון Object.

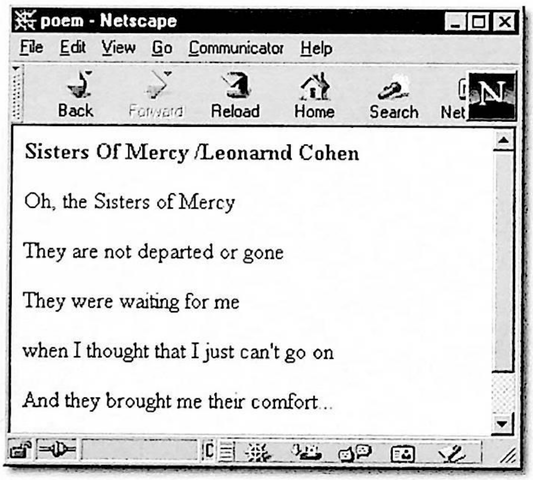
שבירת שורה שימושית בעת כתיבת שורות מלל קצרות המופיעות אחת אחרי השניה
ללא מרווח גדול ביניהן, כמו כתיבת שירים.



מעברי שורה הם קבועים, ולא משתנים לפי רוחב חלון הדפדפן.



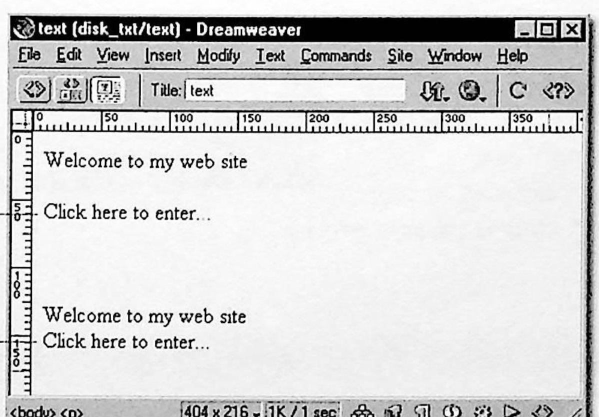
שימוש נכון במעברי שורות



שימוש לא נכון ביצירת פיסקאות

יצירת פסקה חדשה

עוד בשיעור לשון בבית הספר, למדנו שחלוקת המלל לפסקאות מקלה על הקריאה השוטפת במסמך.
על מנת ליצור פיסקה חדשה, יש להקיש Return. הרווח שיווצר בין הפסקאות הוא רווח של שתי שורות:



פיסקה חדשה

שבירת שורה

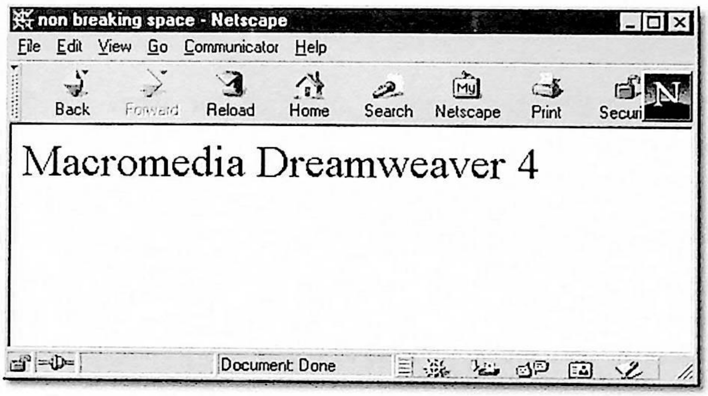
■ מניעת חלוקה של שורות



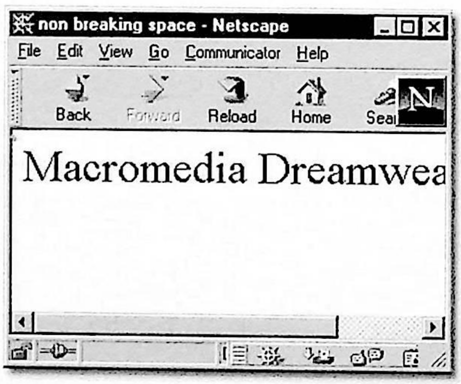
לעיתים תרצה שמספר מילים יופיעו יחד ויישארו תמיד באותה שורה. דבר זה שימושי בעיקר בסימון מושג המורכב משתי מילים ויותר, לדוגמה: קוקה קולה, בית ספר, וכדומה.

על מנת לשמור על מספר מילים באותה שורה, יש לסמן את כל המילים הרצויות ולבחור בפקודה Non-breaking Space בחלון Object בקטגוריה Characters.

מראה המסמך בדפדפן אשר רוחבו מספיק להצגת כל השורה.

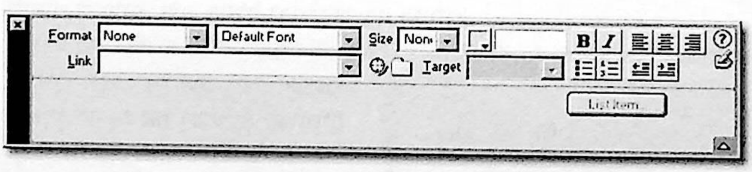


מראה המסמך בדפדפן אשר רוחבו אינו מספיק להצגת כל השורה: המלל נשמר בשורה אחת אפילו שהוא גדול מרוחב חלון הדפדפן.



■ עיצוב מלל

חלון **המאפיינים** (Properties) מציג את כל האפשרויות לעיצוב בסיסי של מלל, כמו סוג הפונט, גודל המלל, צבע המלל ועוד.
על מנת לערוך מלל קיים, יש לסמנו ולבצע בו את השינויים באמצעות חלון זה.





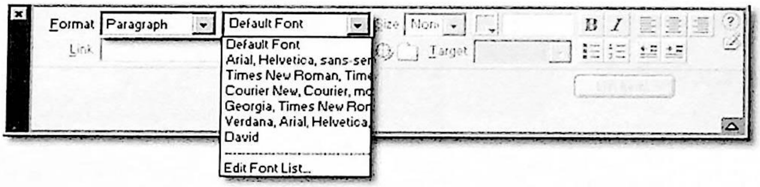
כל פעולות העריכה והעיצוב מבוצעות רק לאחר בחירתו של המלל.

■ סוג הפונט

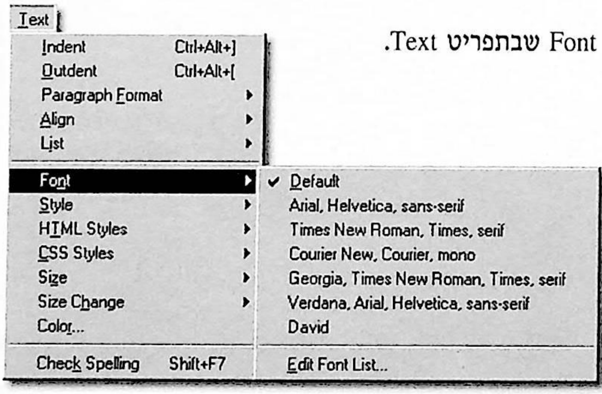
לאחר הקלדת המלל במסמך, תוכל לקבוע את סוג הפונט בו יוצג המלל בדפדפן. הבעיה היא, שהפונט הנבחר חייב להיות מותקן גם במחשב של הגולש. במידה ולא, יוצג המלל בפונט המוגדר כברירת מחדל במחשב הגולש.
לרוע המזל, אין באפשרותך לדעת איזה פונטים מותקנים במחשב הגולש, לכן מומלץ להשתמש בפונטים נפוצים הקיימים ברוב המחשבים, כמו אלו המותקנים אוטומטית עם מערכת ההפעלה, ולא בפונטים מיוחדים ונדירים. הטבלה הבאה מציגה את רשימת הפונטים של מערכות ההפעלה מקינטוש וחלונות. שימוש בפונטים מטבלה זו מבטיח כי רוב הגולשים יוכלו לצפות במלל בפונט הנבחר:

הפונטים של מערכת ההפעלה מקינטוש	הפונטים של מערכת ההפעלה חלונות
Arial, **Arial Black**	Arial, **Arial Black**
CAPITAIS, Chicago	Arial Rounded MT Bold
Comic Sans MS, Courier, Geneva	Book Antiqua
Georgia, Helevetica, **Impact**	Bookman Old Style

על מנת להגדיר את סוג הפונט יש לבחור באפשרות Font שבחלון **המאפיינים** (Properties).

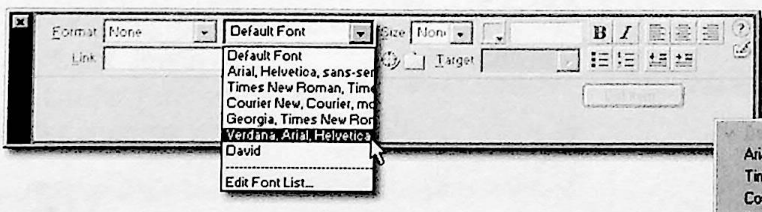


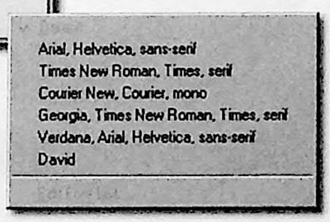
דרך נוספת לבחירת סוג הפונט, היא, באמצעות הפקודה Font שבתפריט Text.



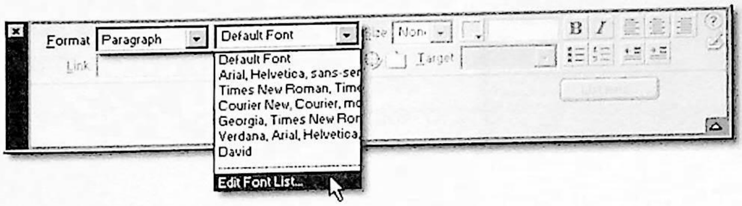
■ רשימת פונטים

תוכנת Dreamweaver מאפשרת לבחור ברשימה המכילה מספר פונטים במקום פונט אחד.
בעת הצגת המסמך באינטרנט, יבחר הדפדפן את הפונט הראשון שהוא מזהה מתוך הרשימה. רק במקרה והדפדפן אינו מזהה אף פונט, יוצג המלל בפונט ברירת המחדל.
בחירה ברשימת פונטים במקום בפונט אחד, מגדילה את הסיכוי לכך שאחד מהפונטים יהיה מותקן אצל הגולש.
סימון מלל ולחיצה על כפתור הפונט, יפתח את רשימות הפונטים הכלולות בתוכנה.

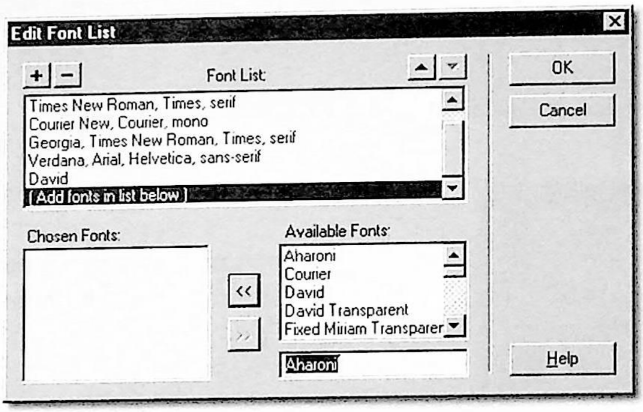




בחירה באפשרות Edit Font List, מאפשרת להוסיף לרשימות הקיימות רשימות חדשות, מותאמות אישית. לאחר הוספת הרשימות, הן ישמרו בתיקית התוכנה.

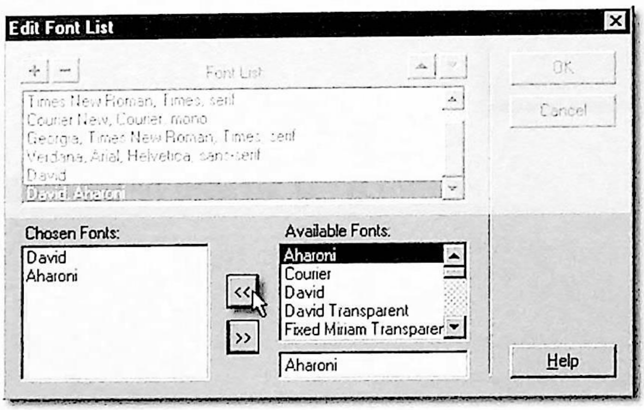


לאחר בחירה באפשרות זו יפתח חלון בו ניתן ליצור רשימות פונטים מותאמות אישית.

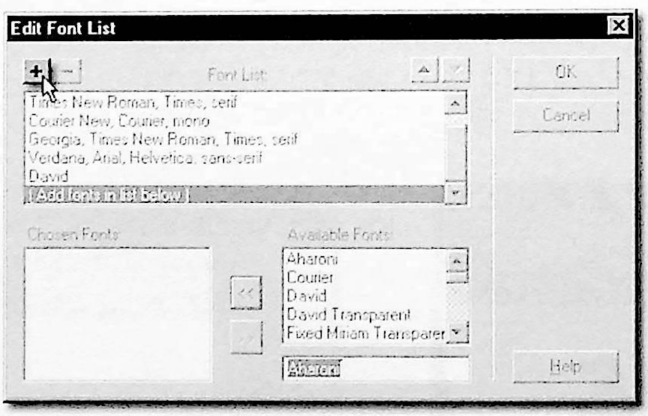


בחלון זה, יש לסמן את הפונט הרצוי בתיבה Available Fonts וללחוץ על כפתור החץ המקווקו הפונה שמאלה <<.

פעולה זו, תעביר את הפונט המסומן לתיבת Chosen Fonts. יש לחזור על פעולה זו עבור כל פונט ופונט.



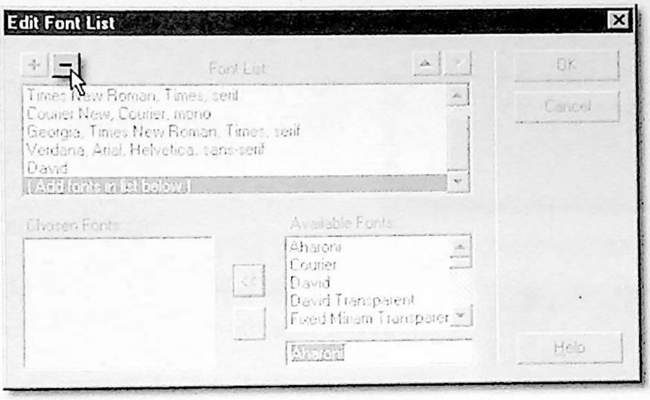
לאחר סיום העברת כל הפונטים הרצויים לרשימה, יש ללחוץ על סמן ה- +, פעולה זו תגרום לשמירת הרשימה בתיבה Chosen Fonts.



רשימות הפונטים נשמרות גם לאחר סגירת התוכנה.

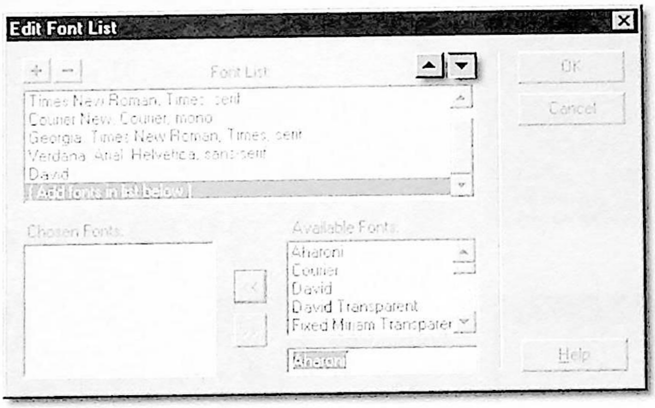
מחיקה של רשימה

לחיצה על סמן ה- [-] תגרום למחיקת הרשימה המסומנת.



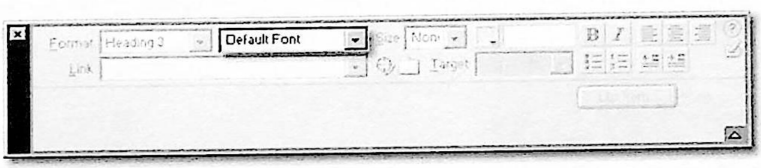
שינוי סדר הרשימות בחלון

סימון רשימה ולחיצה על החיצים הפונים מעלה ומטה, תשנה את מיקום הרשימה בחלון.



הגדרת פונט לפי ברירת המחדל

בחירה באפשרות Default Font תגרום להצגת המלל על פי ברירות המחדל של הדפדפן.





על מנת שמלל מסוים יוצג בצורה זהה בכל הדפדפנים, ניתן להופכו לתמונה באחת מהתוכנות המתאימות לכך, לדוגמה, כתיבת מלל ב-Photoshop או FreeHand ושמירה במבנה קובץ מתאים. פתרון זה יוצר קבצים כבדים ואינו מאפשר לגולש להעתיק מלל מן האתר, לכן הוא מומלץ רק במקרים בהם המלל הוא מועט, כמו כותרת או לוגו.

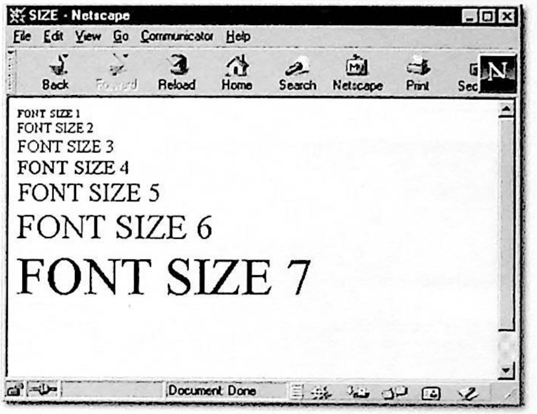
בדוגמה הבאה, הכותרת מופיעה כתמונה כיוון שנעשה שימוש בפונט מיוחד שלא מותקן ברוב המחשבים.



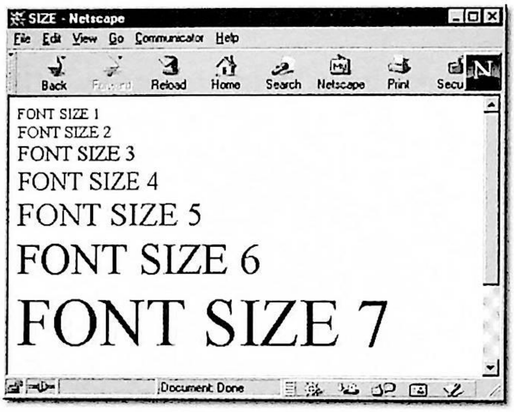
גודל המלל

כן, גם פה האינטרנט מקשה את החיים! קביעת גודל הפונט שונה מכפי שמוכר לך מתוכנות עיבוד תמלילים. המלל אינו מוגדר ביחידות מידה של Points, אלא בקנה מידה יחסי הנע מ- 7-1, כאשר 1 הוא הקטן ביותר ו-7 הגדול ביותר, הגודל המוגדר "רגיל" הוא 3.

הערך 3 יציג את המלל באותו גודל שנקבע כברירת המחדל של הדפדפן, כך שאם מוגדר בדפדפן שגודל ברירת המחדל הוא 12 נקודות, הערכים 1 עד 7 מקבילים ל- 8, 10, 12, 14, 18, 24, 36 בהתאמה. אם גודל ברירת המחדל הוא 14, גודל המלל בנקודות יעלה בהתאם.

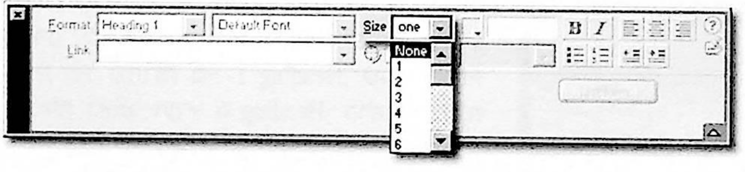


הצגת המלל בדפדפן שגודל ברירת המחדל (שהוא בשפת HTML גודל-3) הוגדר כ-12 נקודות



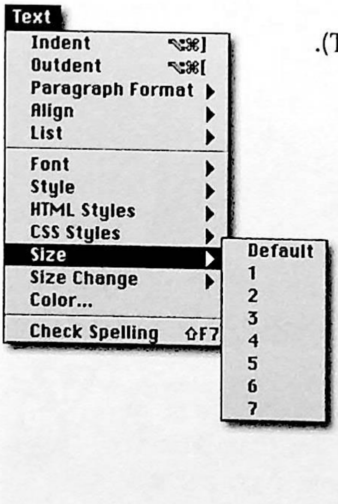
הצגת המלל בדפדפן שגודל ברירת המחדל (שהוא בשפת HTML גודל-3) הוגדר כ-14 נקודות

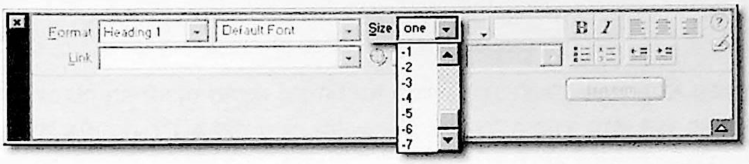
שינוי גודל המלל



שינוי גודל המלל יעשה באמצעות בחירה בגודל הרצוי מהתפריט הנפתח בתיבת Size בחלון **המאפיינים** (Properties).

דרך נוספת לשינוי גודל המלל היא באמצעות הפקודה Size שבתפריט **המלל** (Text).



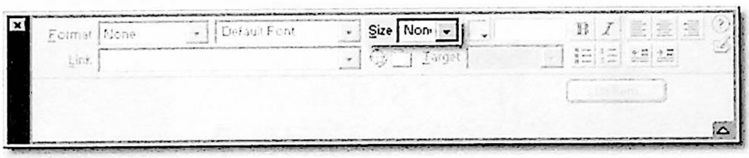


שיטה נוספת לקביעת ערך גודל האותיות, היא באמצעות בחירה במספרים המופיעים עם הסימן פלוס (+) או מינוס (–) לידם. בחירה במספרים אלו מגדירה את גודל האות באופן יחסי לגודל ה"רגיל". לדוגמה: Size+3. בעצם, אם ברצונך להגדיר את גודל המלל כ-5, תוכל לקבוע זאת בשתי דרכים: באמצעות בחירת הגודל 5 (Size 5) או באמצעות קביעת הערך +2 כאשר התוצאה היא 5 (גודל ברירת המחדל של הדפדפן פלוס הערך 2).



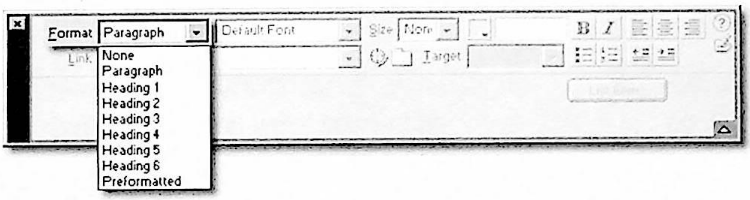
שים לב! לפני שינוי גודל האות יש לבחור את המלל! אין אפשרות לשנות גודל של מלל לא מסומן...

הגדרת גודל המלל כגודל ברירת המחדל



בחירה באפשרות None תציג את המלל בגודל המוגדר כברירת המחדל בדפדפן של הגולש.

כותרת



הוספת כותרת למסמך יוצרת חלוקה של המלל לפי נושאים ומסייעת לגולש לאתר את המידע בו הוא מעוניין.

על מנת להגדיר מלל ככותרת, יש לבחור בתיבה Format אשר בחלון **המאפיינים** (Properties).
ניתן לבחור באפשרות זו גם מתפריט המשנה Paragraph Format אשר בתפריט Text.



הגדרת מלל ככותרת תציג אותו מודגש ובגודל מסוים (לפי הגדרות הדפדפן). ניתן לבחור בין שש רמות של כותרות מ- Heading 1, שהיא הרמה הגבוהה ביותר ועד- Heading 6, הרמה הנמוכה ביותר. ככל שהרמה גבוהה יותר כך תגדל הכותרת.

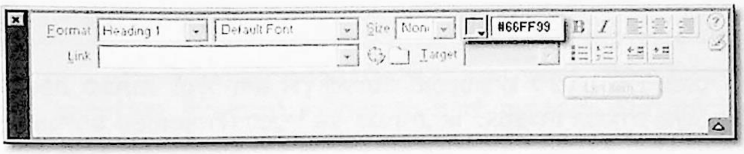


על מנת לעצב את הכותרת בפונט מיוחד ובגודל שונה עליך להשתמש בגליונות סגנון (CSS).
הסבר נוסף בפרק **גליונות סגנון מדורגים**.

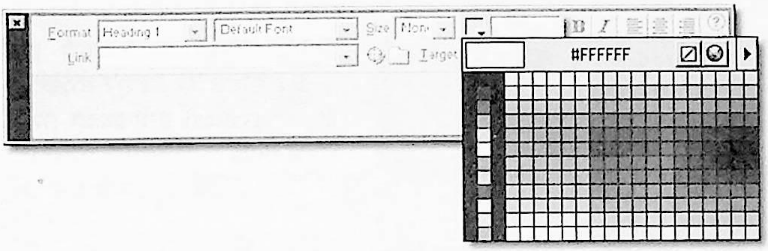


גם אם תו בודד אחד מסומן בעת החלת עיצוב כותרת, כל הפסקה בה נמצא התו, תעוצב על פי הגדרת הכותרת. היות ומדובר בעיצוב פיסקה, התוכנה תגדיר Return לפני ואחרי הפיסקה. כדי לבטל עיצוב כותרת יש לבחור באפשרות None.

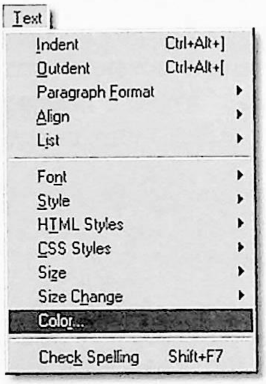
צבע המלל



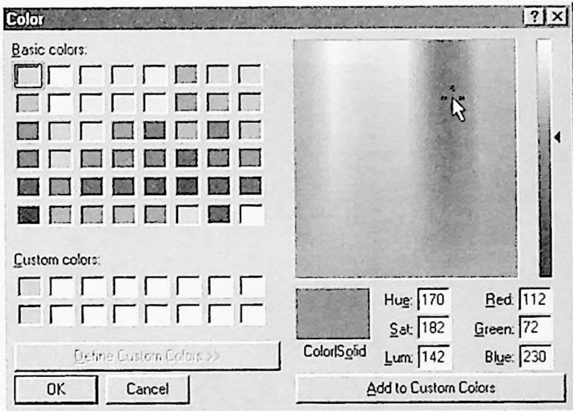
ניתן לשנות את צבע המלל באמצעות התיבה Color שבחלון **המאפיינים** (Properties).



לחיצה על כפתור הצבע תאפשר בחירת צבע מטבלת הצבעים של תוכנת Dreamweaver.
טבלה זו מציגה 212 צבעים המתאימים לאינטרנט.

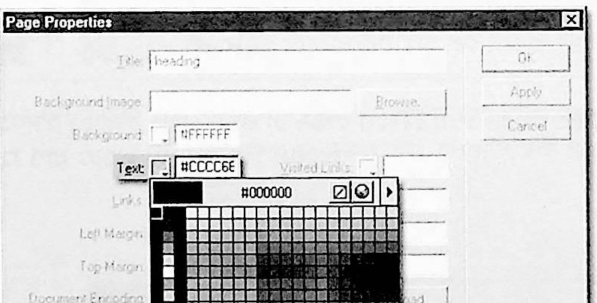


דרך נוספת לבחירת צבע היא באמצעות הפקודה Color אשר בתפריט המלל (Text).
באמצעות אפשרות זו ניתן לבחור צבע מתוך טבלת הצבעים של מערכת ההפעלה.



שינוי צבע המלל בכל המסמך

באמצעות התיבה Color שבחלון **המאפיינים** (Page Properties) ניתן לקבוע את צבע המלל בכל המסמך בבת אחת, ללא צורך בסימון המלל.





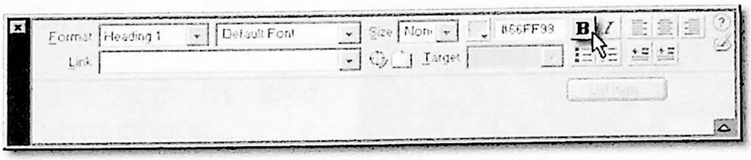
במידה והוגדר למלל צבע בחלון זה ובחלון **המאפיינים** (Properties), "גוברת" בחירת הצבע בחלון **המאפיינים** (Properties) על ההגדרה בברירת המחדל של המסמך.

■ סגנון המלל

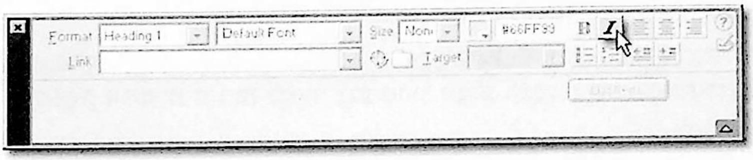
הוספת סגנונות למלל היא דרך פשוטה ואפקטיבית ליצירת מלל בולט ושונה. ניתן לבחור בסגנון הרצוי בחלון **המאפיינים** (Properties) המכיל שני סגנונות, או באמצעות הפקודה Style מתפריט **המלל** (Text).

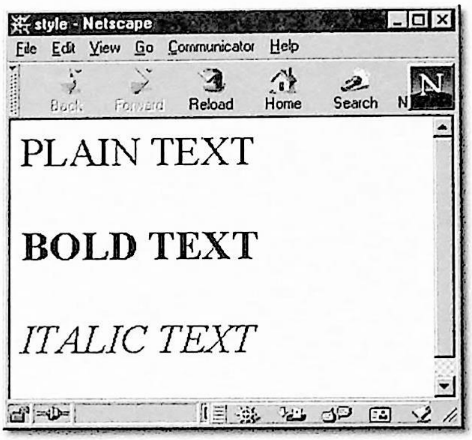
■ מלל מודגש ונטוי

ניתן להדגיש את המלל המסומן באמצעות לחיצה על כפתור **B** בחלון **המאפיינים** (Properties) או באמצעות הפקודה Style-Bold מתפריט **המלל** (Text).



ניתן להטות את המלל המסומן באמצעות לחיצה על כפתור *I* בחלון **המאפיינים** (Properties) או באמצעות הפקודה Style-Italic מתפריט **המלל** (Text).

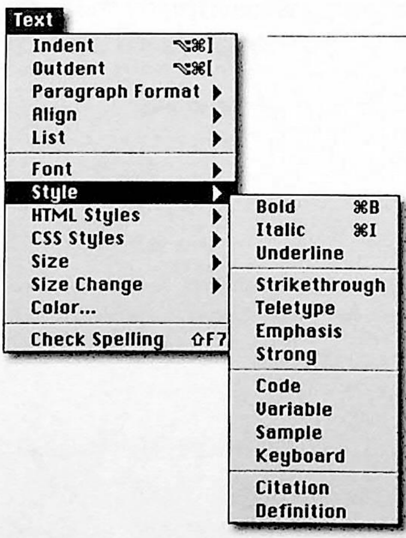




תצוגת סגנונות המלל השונים בדפדפן

■ סגנונות נוספים

בחירה בפקודה Style מתפריט המלל (Text) תציג תפריט משנה, בו ניתן לקבוע סגנונות מלל נוספים.





יישור המלל

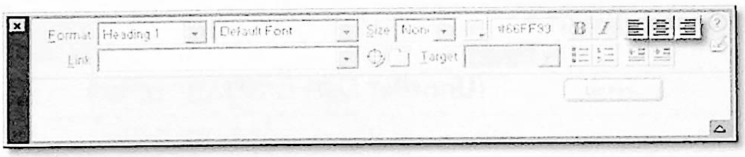
ניתן לקבוע את מיקום המלל במסמך באמצעות כפתורי היישור (Align) שבחלון **המאפיינים** (Properties). למעשה, אפשרויות מיקום המלל במסמך דלות למדי, ומאפשרות למקם את המלל רק במרכז הדף, בצד ימין או בצד שמאל. על מנת לשלוט במיקום המלל במסמך בצורה מדויקת יותר יש להיעזר בטבלאות או בשכבות, באמצעותן ניתן למקם את המלל בכל מקום במסמך.

161

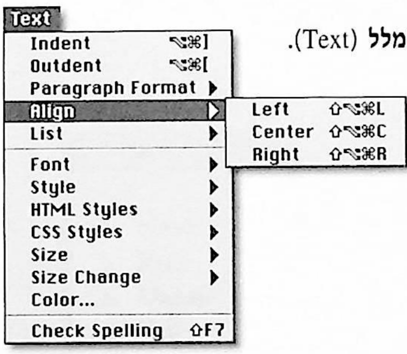


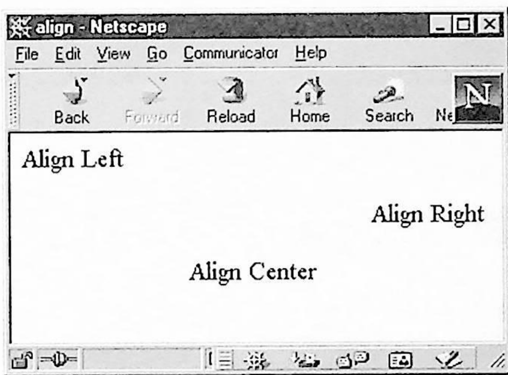
הסבר נוסף על יישור מלל בעזרת טבלאות או שכבות בפרק **טבלאות.**

יישור המלל יעשה באמצעות סימון המלל במסמך, ולחיצה על אחד מכפתורי יישור המלל: לימין, לשמאל או למרכז הדף.



ניתן ליישר את המלל גם באמצעות הפקודה **יישר** (Align) אשר בתפריט **המלל** (Text).



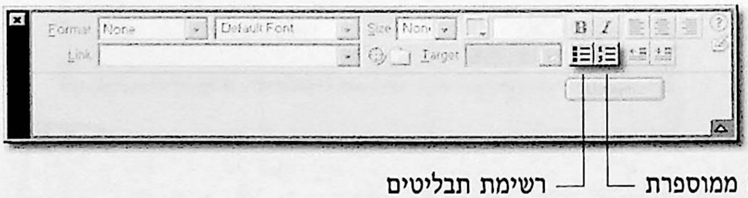


יצירת רשימות – כללי

הוספת רשימות למסמך שימושית מאוד לצורך ארגון מספר שורות לפי סדר מסוים, כמו הסבר צעד אחר צעד, רשימת אתרים מומלצים, ראשי פרקים וכדומה.
ניתן ליצור רשימות פשוטות, ממוספרות או עם תבליטים, ניתן לקנן רשימה אחת בתוך אחרת, וכן לבחור את סוג הרשימה (רשימה ממוספרת, רשימת תבליטים ועוד), ואת סוג הסימנים בהם תשתמש הרשימה.

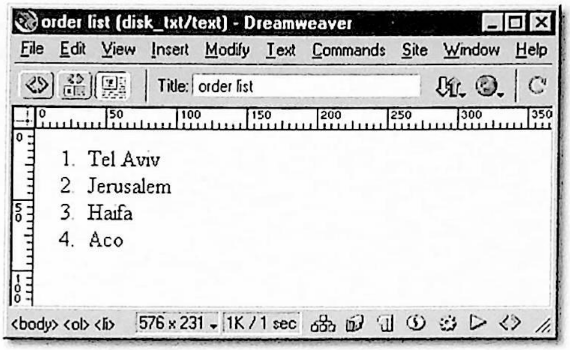
הוספת רשימות

על מנת ליצור רשימה יש לסמן מספר שורות קיימות, וללחוץ על אחד מכפתורי הרשימה.
דרך נוספת היא ללחוץ קודם על אחד מכפתורי הרשימה, ורק אז להקליד, כאשר כל הקשה על מקש Return תיצור פריט חדש ברשימה.



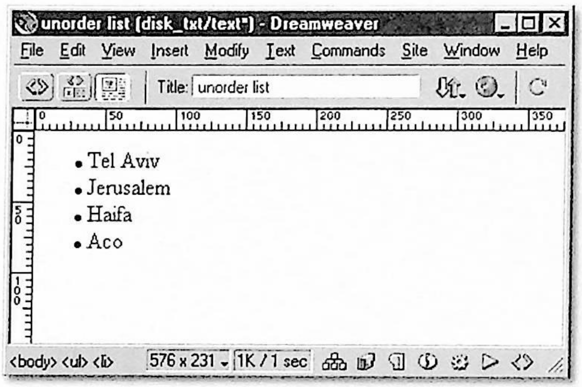
(Order List) רשימה ממוספרת

הגדרה של רשימה ממוספרת תוסיף מספר לפני כל פריט ברשימה.



(Unorder List) רשימת תבליטים

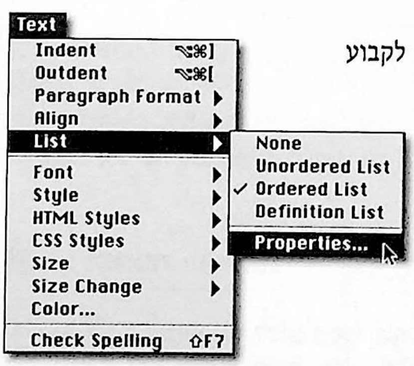
הגדרה של רשימת תבליטים תוסיף תבליט לפני כל פריט ברשימה.

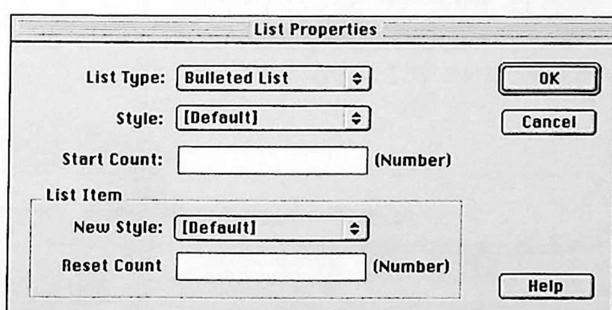


סוג הסימנים שברשימה

לאחר יצירת רשימה ניתן לקבוע את מאפייני הסימנים שברשימה, לדוגמה, ספרות אלפא בית, ספרות רומיות, תבליטים שונים ועוד.

בחירת הפקודה List Properties מתפריט **המלל** (Text), תציג חלון בו ניתן לקבוע את סוג הרשימה ואת סוג המספור או התבליטים.







על מנת לקבוע את מאפייני הסימנים של הרשימה (List Properties), יש לסמן רק שורה אחת מהרשימה. סימון כל השורות שברשימה לא יאפשר בחירה של פקודה זו.

■ סוג הרשימה (List Type)

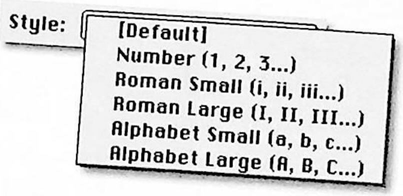


ראשית, יש לסמן את סוג הרשימה הרצויה.
לאחר מכן, ניתן לבחור בסוג הרשימה מתוך האפשרויות הבאות:

- **Bulleted List** – רשימת תבליטים
- **Numbered List** – רשימה ממוספרת
- **Directory List** – רשימת מונחים – סוג זה של רשימה מותאם במיוחד לרשימות של מילוני מונחים, או לכל רשימה המכילות הסבר לפריט ברשימה.

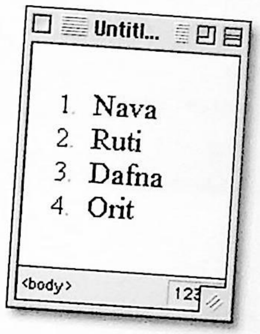
לאחר בחירת סוג הרשימה ניתן לבחור בסוג התבליטים או המספור שברשימה.

■ בחירת סגנון (Style) ברשימה ממוספרת

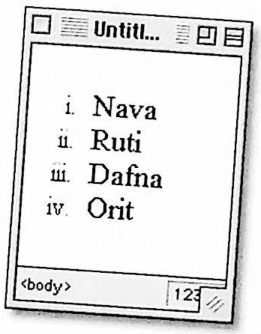


ניתן לבחור בין סוגי המספור הבאים:

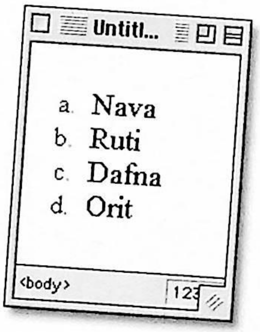
- מספרים
- ספרות רומיות קטנות
- ספרות רומיות גדולות
- אותיות קטנות
- אותיות גדולות



רשימה ממוספרת
באמצעות מספרים

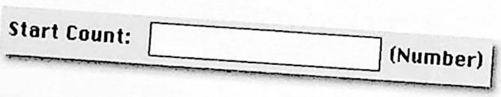


רשימה ממוספרת
באמצעות ספרות רומיות

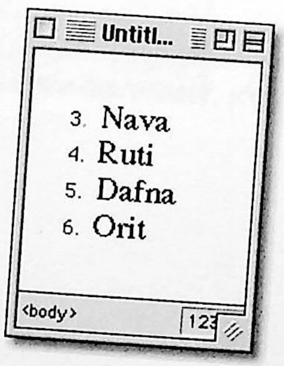


רשימה ממוספרת
באמצעות אותיות קטנות

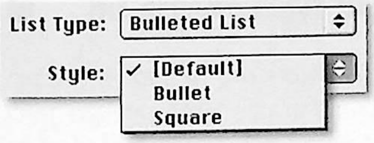
■ התחלת הספירה (Start Count)



פקודה זו מאפשרת לקבוע את המספר ממנו תתחיל הספירה.
לדוגמה, קביעת הערך 3, תיצור את הרשימה הבאה:



בחירת סגנון (Style) ברשימת תבליטים

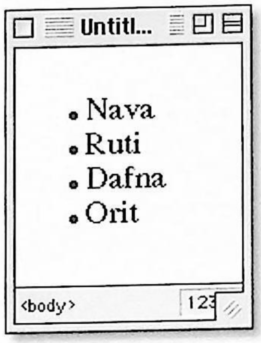


ניתן לבחור בין סוגי התבליטים הבאים:

- **Default** - על פי ברירת המחדל של הדפדפן. לרוב מוגדר כ-Bullet (תג כדור).
- **Bullet** - תג כדור - עיגול שחור.
- **Square** - ריבוע שחור (או ריבוע חלול במקינטוש).

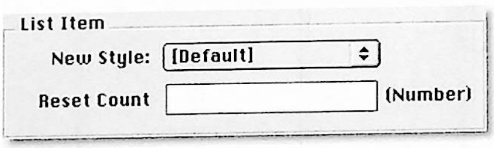


רשימת תבליטים מסוג Square



רשימת תבליטים מסוג Bullet

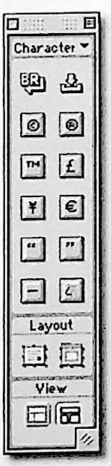
List Item



פקודה זו מאפשרת להגדיר פריט בודד ברשימה ולהקנות לו סגנון שונה.



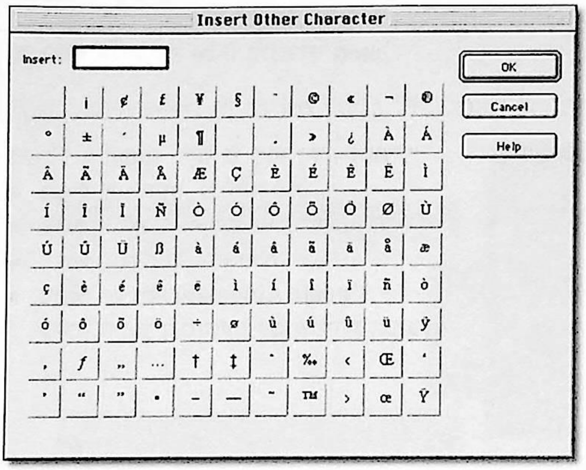
הכנסת תווים מיוחדים



כדי ליצור תווים מיוחדים, כמו Copyright או Trademark, ניתן להשתמש בחלון Object בקטגוריה Character או בפקודות מתפריט המשנה Special Character שבתפריט Insert. על מנת להוסיף את אחד מהסימנים המיוחדים, יש למקם את הסמן במקום הרצוי במסמך, וללחוץ על הסימן הרצוי.

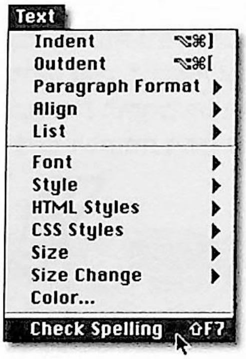
סימנים מיוחדים נוספים





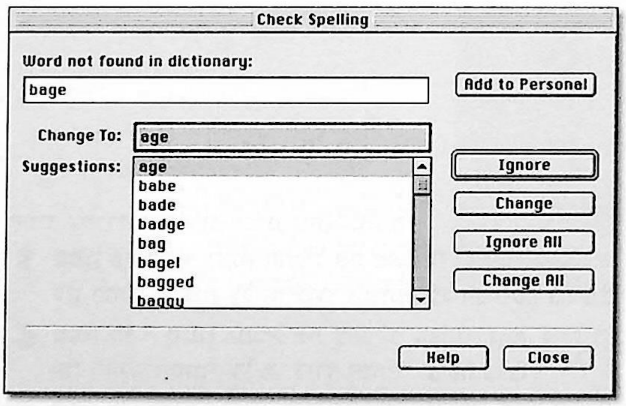
ניתן להשתמש בסימנים נוספים באמצעות לחיצה על כפתור Other Characters שבקטגוריה Characters ולבחור בסימן הרצוי מהחלון שייפתח.

בדיקת איות במסמך



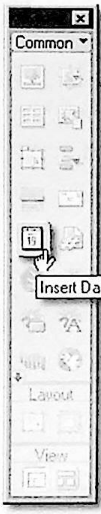
בעת סימון האפשרות Check Spelling מתוך תפריט **המלל** (Text) ייפתח החלון הבא המאפשר בדיקת איות (רק למלל אנגלי, כמובן):

במידה ובודק האיות מגלה מילה שהוא אינו מכיר, ניתן לבחור אחת מבין האפשרויות הבאות:



- **Add to Personal** - צירוף המילה למילון התוכנה בקובץ dat.* תחת המסלול: Dreamweaver4/Configuration/Directories.
- **Ignore** - התעלמות מהמילה המסוימת.
- **Ignore All** - התעלמות מכל הפעמים בהן המילה מופיעה במסמך.
- **Change** - החלפת המילה השגויה באחת מהמילים המוצעות בתיבה Suggestions.
- **Change All** - החלפה אוטומטית של כל הפעמים בהן מופיעה המילה השגויה עם המילה המסומנת בתיבה Suggestions.

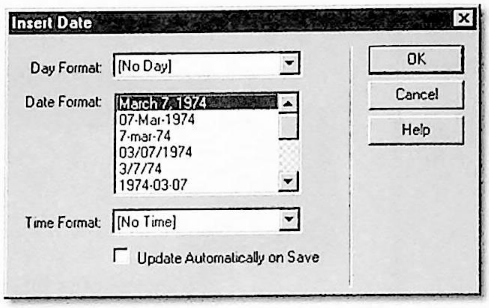
הוספת תאריך



על מנת להוסיף תאריך למסמך, יש ללחוץ על כפתור Insert Date בקטגוריה Common שבחלון Object או לבחור בפקודה Date מתפריט Insert.

פעולה זו תפתח חלון בו ניתן יהיה להגדיר:

- הצגת שם היום, ובאיזה סגנון.
- מבנה התאריך (ארוך, קצר וכדומה).
- הצגת השעה ובאיזה מבנה.
- **Update Automatically on Save** – עדכון התאריך והשעה עם שמירת הקובץ.



שימוש בסגנונות לעיצוב המסמך

כמו בתוכנות גרפיות רבות, גם ב-Dreamweaver ניתן לשמור סגנונות מלל, ולהשתמש בהם שוב ושוב על מנת ליצור מראה אחיד לכותרות או פיסקאות במסמך, במינימום זמן עבודה.

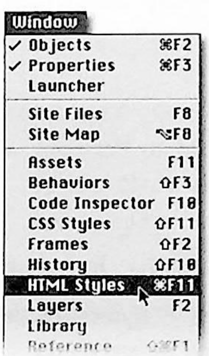
הסגנונות נשמרים עם האתר, וניתן להשתמש בהם בכל עמוד שמוגדר תחת תיקיית השורש. ברגע שיוגדר אתר אחר, יעלמו הסגנונות ויהיה צורך לייבא אותם או ליצור סגנונות חדשים.

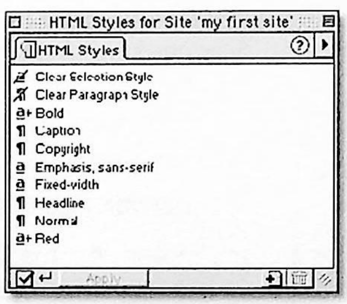


אין מדובר בתג HTML אלא בחלון עצמאי של Dreamweaver, בדיוק כמו חלון Styles בפריהנד.

את חלון הסגנונות יש לפתוח מתפריט **החלונות** (Window).

עם פתיחת החלון לראשונה, מוצגת רשימת הסגנונות המובנים בתוכנה.





חשוב להבדיל בין סוגי הסגנונות השונים:

¶ **סגנון פיסקה** – סגנון המכיל את מאפייני הפונט: גופן, גודל וצבע, ואת מאפייני הפיסקה – יישור וכניסה. עם החלת הסגנון על תו בודד תשתנה כל הפיסקה בה מצוי התו.

a **סגנון תו** – סגנון המכיל את מאפייני הפונט: גופן, גודל וצבע, אך לא את מאפייני הפיסקה – יישור וכניסה. עם החלת הסגנון על תו בודד ישתנה תו זה בלבד.

a+ **סגנון תו פלוס** – סגנון המכיל את מאפייני התו ומכיל אותם על המלל המסומן, ללא פגיעה במאפייני התו הקיימים, אלא אם כן ישנה התנגשות בין מאפיינים כלשהם. במקרה של התנגשות, ישתנה המלל בהתאם לסגנון התו פלוס.

¶+ **סגנון פיסקה פלוס** – סגנון המכיל את מאפייני התו והפיסקה ומכיל אותם על הפיסקה בה נמצא המלל המסומן, ללא פגיעה במאפייני התו והפיסקה הקיימים, אלא אם כן ישנה התנגשות בין מאפיינים כלשהם. במקרה של התנגשות ישתנה המלל בהתאם לסגנון פיסקה פלוס.

ביטול כל סגנון פיסקה המוגדר על המלל.

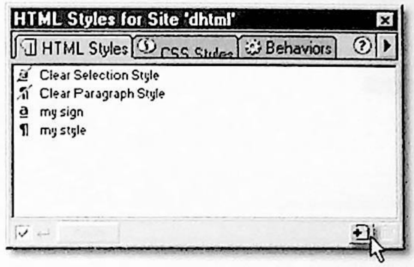
ביטול כל סגנון תו המוגדר על המלל.

סגנון מותאם אישית

ישנן שתי אפשרויות ליצירת סגנון מותאם אישית:

- יצירת סגנון על פי מלל מעוצב במסמך
- יצירת סגנון, יש מאין, וקביעת מאפייניו

הסגנון החדש יווצר על פי מאפייני המלל המסומן במסמך: סוג הפונט, גודל המלל, צבע המלל. במידה ומוגדר סגנון פיסקה חדש יוחל גם יישור פיסקה.



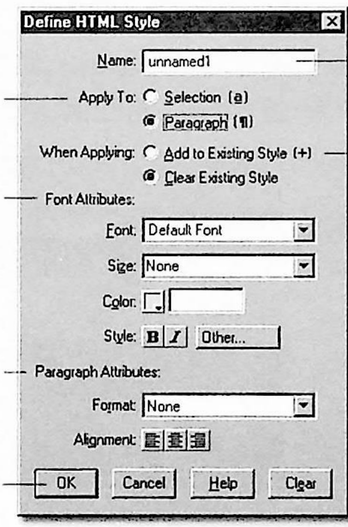
לחיצה על כפתור יצירת סגנון חדש
בחלון HTML Styles



בחירה בפקודה New
מהתפריט הצדדי בחלון

חלון הגדרת הסגנון

לחיצה על כפתור הוספת סגנון תפתח את חלון הגדרת הסגנון.



שם הסגנון

החלת הסגנון על מלל מסומן (Selection)
או על פיסקה (Paragraph)

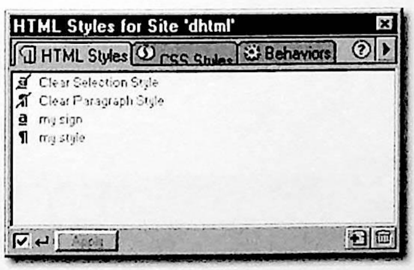
בעת החלת הסגנון:
האם השינויים יתווספו לסגנון הקיים (Add to Existing Style)
או ימחקו את הגדרות הסגנון הקודמות ויהיו במקומו
(Clear Existing Style)

מאפייני הפונט: גופן, גודל, צבע וסגנון

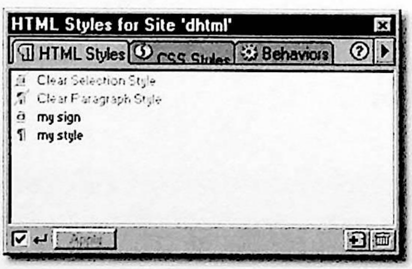
מאפייני פיסקה (פעיל רק במקרה של עיצוב פיסקה): יישור והחלת כותרת

לחיצה על כפתור OK
תשמור את הסגנון

בחלון HTML Styles מוצגת רשימת הסגנונות הקיימים במסמך.



סוג הסגנון



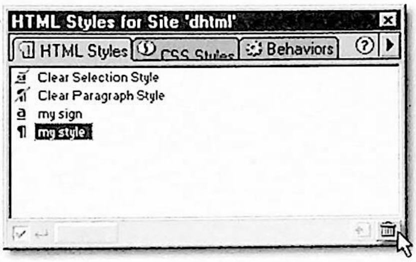
שם הסגנון

■ תיבת סימון Auto Apply



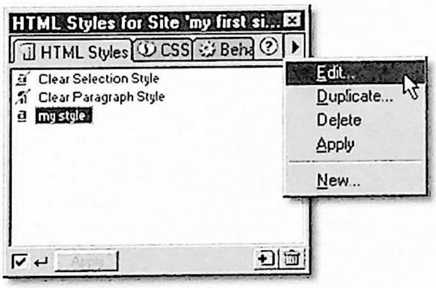
כאשר אפשרות זו מסומנת, מספיק ללחוץ על שם הסגנון כדי להחילו על המלל המסומן.
במידה ואפשרות זו אינה מסומנת, יש ללחוץ על כפתור Apply על מנת להחיל את הסגנון על התו או הפיסקה.

■ כפתור מחיקת סגנון



לחיצה על כפתור זה תמחק את הסגנון המסומן.

■ עריכת סגנון



כדי לערוך סגנון יש ללחוץ פעמיים על שם הסגנון בחלון, או לגשת לפקודה Edit מהתפריט הצדדי בחלון.



עריכת סגנון (כמו גם מחיקתו) אינה משנה את עיצוב המלל שהוחל עליו הסגנון.
על מנת לשנות את המלל, יש לסמנו ולהחיל עליו את הסגנון החדש.

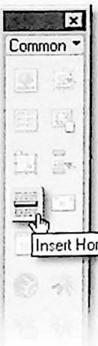


על מנת להעביר סגנון מאתר לאתר, יש להעתיק את הקובץ styles.xml שנוצר בספריית האתר תחת תיקיית ה-Library של האתר החדש.

קו הפרדה גרפי

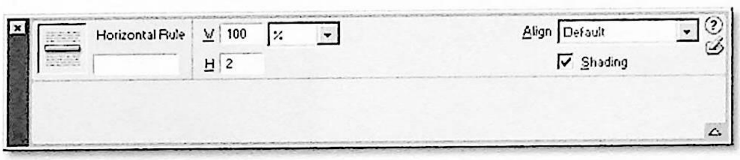
קו גרפי הוא אמנם לא מלל, אך השימוש בו נפוץ בעת יצירת קטעי מלל ארוכים כמפריד בין נושאים. חשוב לזכור, כי לא ניתן למקם אובייקטים באותה שורה בה ממוקם קו מפריד.

הוספת קו הפרדה גרפי

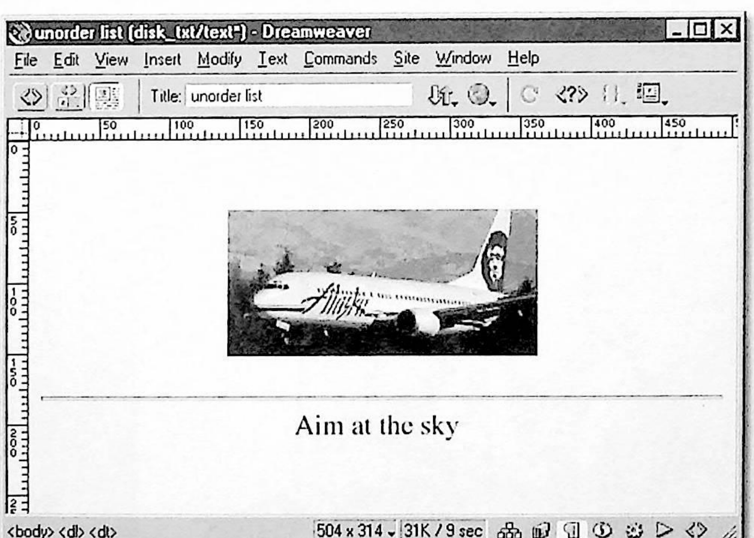


על מנת להוסיף קו הפרדה יש למקם את הסמן בשורה אשר מתחתיה רוצים להוסיף קו מפריד וללחוץ על כפתור Insert Horizontal Rule בקטגורית Common שבחלון Object.

לאחר הוספת הקו למסמך, ניתן לסמן אותו ולקבוע את מאפייניו בחלון **המאפיינים** (Properties):



- **Align** – מיקום הקו במסמך.
- **W** – רוחב הקו – ניתן לשינוי בפיקסלים או כאחוז מגובה החלון.
- **H** – גובה הקו – ניתן לשינוי רק בפיקסלים.
- **Shading** – סימון אפשרות זו תיצור לקו צל, כך שיראה כקו תלת מימדי (בערך...)



הוספת קו הפרדה למסמך

אמנם לא ניתן לצבוע את הקו המפריד בתוכנה, אך ניתן להוסיף לקוד של הקו המפריד <hr> את התכונה color בצירוף הצבע הרצוי או הקוד ההקסדצימלי שלו. רק דפדפן Explorer תומך בתכונה זו.

8

שילוב תמונות באתר

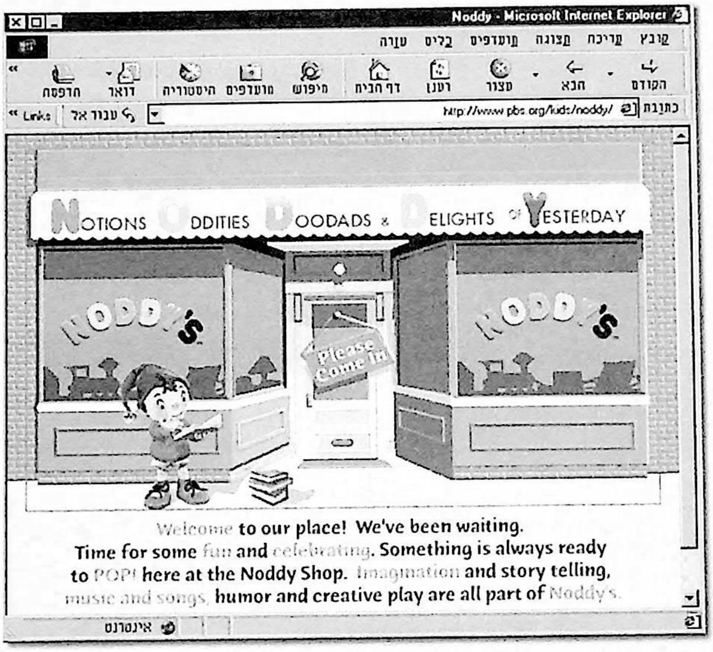
Dreamweaver 4



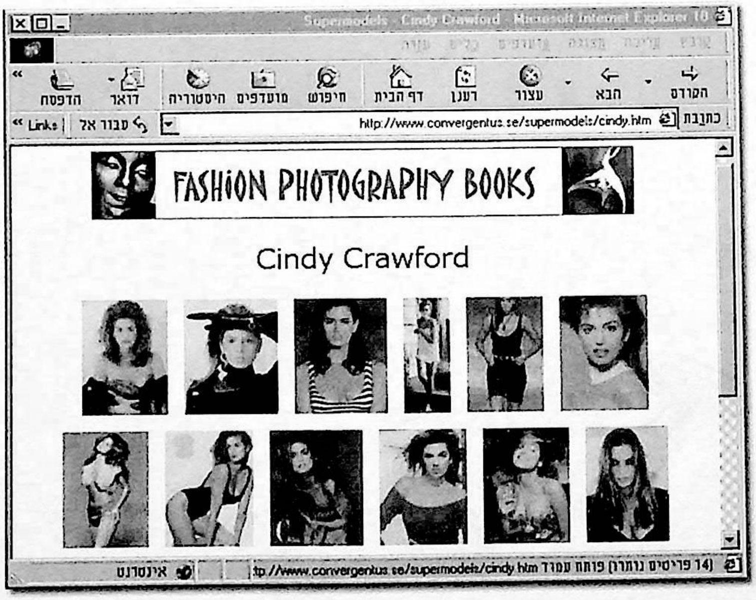
שילוב תמונה במסמך - כללי

אל תסתכל בקנקן אלא במה שיש בו - שנו רבותינו, אבל מה לעשות, ובעידן של ריבוי אתרים והתפוצצות מידע, אם הקנקן לא אטרקטיבי, אנשים אפילו לא ייגשו לבדוק מה נמצא בתוכו.
לכן, דווקא אם יש לך מסר גדול לעולם, תוכן נפלא להעביר, וסוף סוף מצאת נוסחה לשלום עולמי, חובה עליך להעביר את המסר בצורה האטרקטיבית ביותר, על מנת שאנשים ייגשו לאתר שלך ויבדקו מה נמצא בתוכו.
לפיכך, הוספת תמונות לאתר היא לא רק אפשרות נחמדה, אלא מצרך חיוני, בזכותו הופך האתר לאטרקטיבי ומושך והתוכן עובר בצורה נעימה וקלה לעיכול.
התמונות אותן ניתן להוסיף מתחלקות לסוגים רבים, החל מכפתורים, אנימציות, חיצים, כותרות, וכלה בצילומים.
התמונות יוצגו כחלק מאתר האינטרנט ואין צורך בהתקנת תוכנה מיוחדת אצל הגולש על מנת להציגן.

דוגמה לאתר המכיל תמונות רבות.



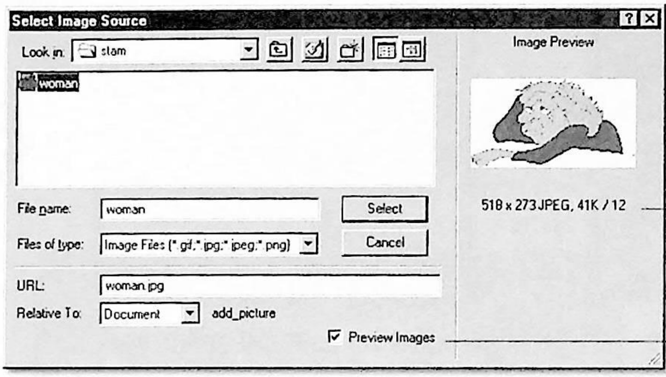
אתר המכיל תמונות -
ובחזרה לרבותינו - שכבר אמרו
"תמונה אחת שווה אלף מילים".



הוספת תמונות למסמך



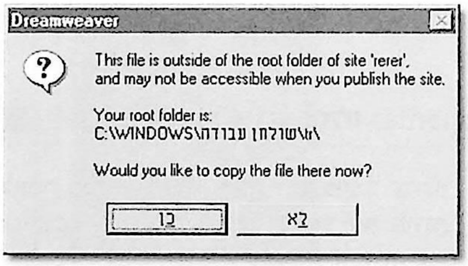
על מנת להוסיף תמונה למסמך יש למקם את הסמן במקום הרצוי במסמך וללחוץ על כפתור Insert Image בקטגוריה Common שבחלון Object.



בחלון שייפתח יש לבחור את התמונה הרצויה. על מנת להציג את התמונה בחלון, יש לסמן את האפשרות Preview Images. שים לב לגודל הקובץ ולמידות התמונה המופיעות מתחת לתמונה.

מידות התמונה

תצוגה של התמונה



במידה והתמונה לא ממוקמת בתוך תיקיית השורש או שהמסמך הנוכחי אינו שמור, תופיע תיבת אזהרה על כך וכן אפשרות להעתיק את התמונה לאותה תיקייה.

לאחר הוספת התמונה, היא תוצג בחלון המסמך.



- הוספת תמונות מעלה את משקל המסמך ומאיטה את קצב העלאת האתר.
- ניתן להוסיף רק תמונות שנשמרו במבנה המתאים לאינטרנט: GIF, JPEG, PNG, כאשר לכל אחד מהמבנים יתרונות וחסרונות משלו.

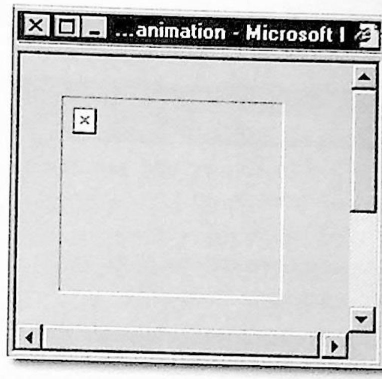


493

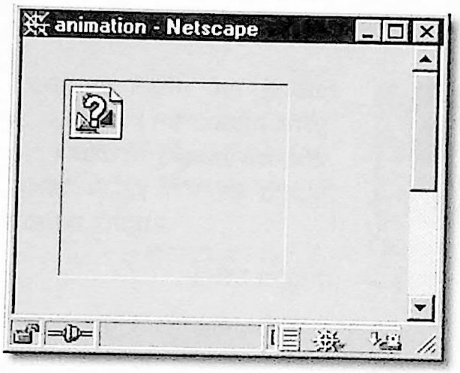
הסבר נוסף על פורמטים של תמונה בנספח ג' **פורמטים**.

חשוב לזכור!

- התמונות אינן מוטמעות (Embeded) בתוך המסמך אלא מקושרות אליו. בכל פעם בה נפתח בדפדפן עמוד המכיל תמונות, מחפש הדפדפן את התמונות המקוריות. במידה ותמונות אלו אינן נמצאות, הן לא יוצגו ובמקומן יופיע סמל של תמונה שבורה.



סמל תמונה שבורה ב- Explorer

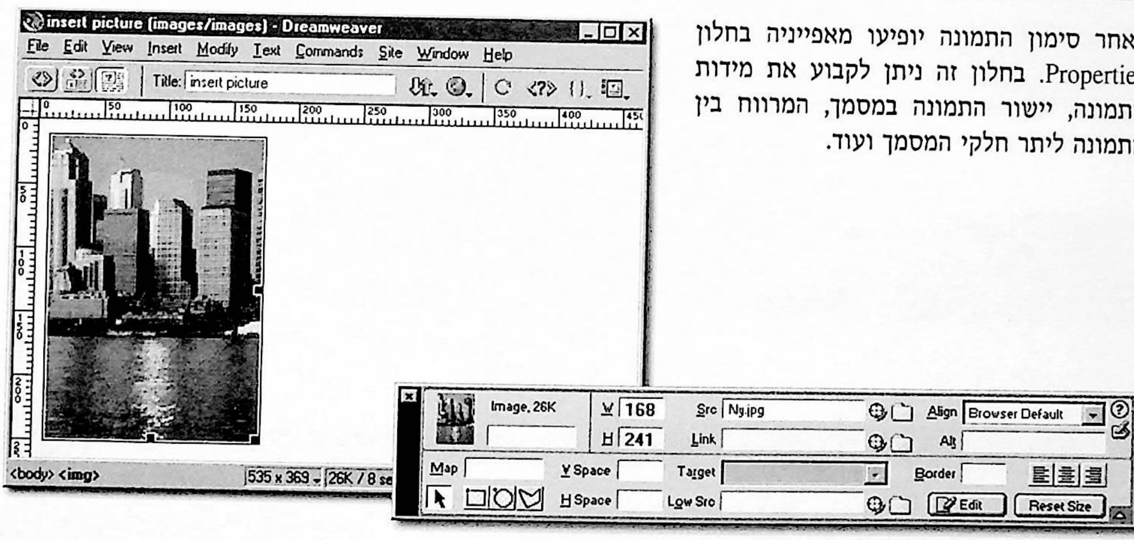


סמל תמונה שבורה ב- Netscape

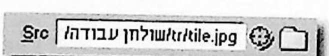
- חוק זכויות יוצרים חל גם על תמונות הנמצאות באינטרנט, לכן יש לוודא לפני הורדת התמונה כי היא מיועדת לשימוש חופשי ואינה מוגנת.

מאפייני התמונה בחלון Properties

לאחר סימון התמונה יופיעו מאפייניה בחלון Properties. בחלון זה ניתן לקבוע את מידות התמונה, יישור התמונה במסמך, המרווח בין התמונה ליתר חלקי המסמך ועוד.



מקור התמונה (Src)

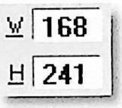


שדה זה מציג את הנתיב המורה על מיקום התמונה במחשב.
בלחיצה על סמל התיקייה שבשדה ניתן להחליף את התמונה הנוכחית באחרת.
דרך נוספת להחלפת תמונה, היא לחיצה כפולה על דמות התמונה במסמך, ובחירת תמונה אחרת בחלון שייפתח.

מידות התמונה - כללי

ניתן לשנות את גודל התמונה שהוכנסה למסמך באמצעות האפשרויות שבחלון **המאפיינים** (Properties), אולם לא מומלץ להשתמש באפשרויות אלו.
הגדלת התמונה בתוכנה תיצור תמונה מטושטשת ולא ברורה ואילו הקטנת התמונה לא תשפיע על משקל התמונה המקורי, ולכן זמן טעינת התמונה בדפדפן לא ישתנה.
על מנת לשנות את גודל הקובץ המקורי יש לעשות זאת בתוכנה המיועדת לכך, כמו Fireworks או Image Ready.

שינוי מידות התמונה



אם אתה מתעקש בכל זאת לשנות את גודל התמונה בתוכנת Dreamweaver, תוכל לעשות זאת בשדות W (רוחב) ו-H (גובה) אשר בחלון **המאפיינים** (Properties).
בעת הוספת תמונה למסמך, התוכנה תציג אוטומטית את מידות התמונה בשדות.
על מנת לשנות את מידות התמונה ניתן להקליד ערך שונה בשדות.



דרך נוספת לשינוי גודל התמונה היא באמצעות גרירה של אחת מנקודות הסימון של התמונה.
גרירה של נקודה זו, תוך החזקת מקש Shift, תשנה את מידות התמונה באופן פורפורציונאלי.

על מנת לחזור אל מידות התמונה המקוריות יש ללחוץ על כפתור  .

■ מלל חלופי - כללי

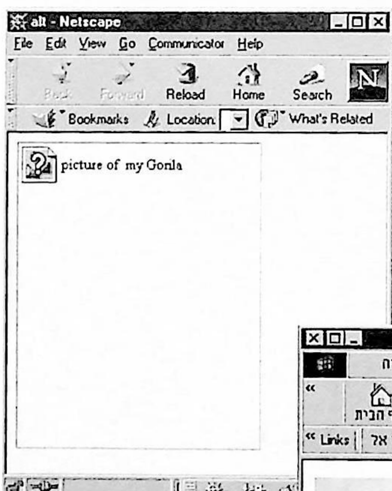
מלל חלופי הוא מלל המתאר את התמונה ומופיע בדפדפן במקומה.
מלל זה יוצג במקרים בהם התמונה המקורית לא נמצאה או שהדפדפן לא יכול להציג תמונות.
סיבה נוספת להשתמש במלל חלופי היא לטובת גולשים עיוורים המשתמשים בדפדפנים מיוחדים המקריאים את תוכן האתר בקול, דפדפנים אלו יקריאו את תוכן המלל החלופי.

■ הוספת מלל חלופי

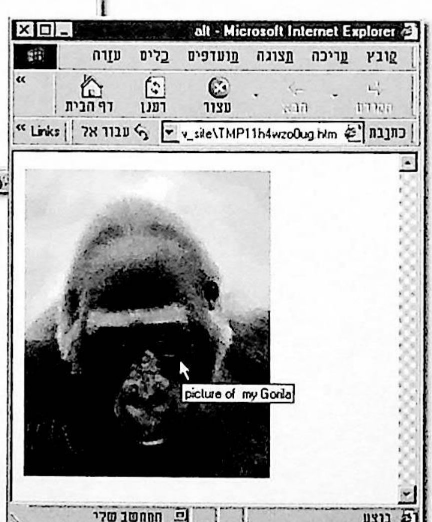
על מנת להוסיף מלל חלופי לתמונה, יש לסמנה ולכתוב את המלל החלופי בשדה Alt שבחלון Properties.



הצגת מלל חלופי במקום התמונה, בדפדפן שלא מציג תמונות.

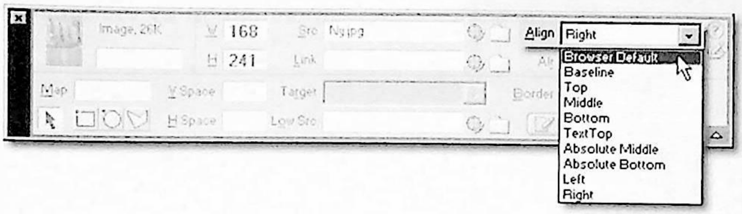


בדפדפן Explorer, במערכת ההפעלה חלונות, משמש המלל החלופי גם כ-Tool Tip והוא יופיע בעת שהגולש יעבור מעל התמונה בדפדפן.



■ יישור תמונה עם מלל (Align)

באמצעות פקודות היישור שבחלון ה-Properties ניתן ליישר את האלמנטים הנמצאים באותה שורה או באותה פיסקה של התמונה, ביחס אליה.

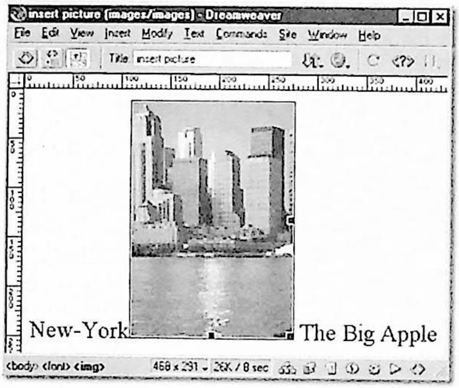


■ Browser Default

ברירת המחדל של הדפדפן מיישרת את העצמים עם קו הבסיס של התמונה.

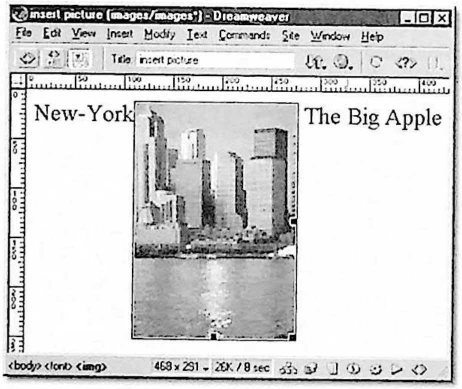
■ Baseline

יישור תחתית התמונה עם שאר האלמנטים בשורה.



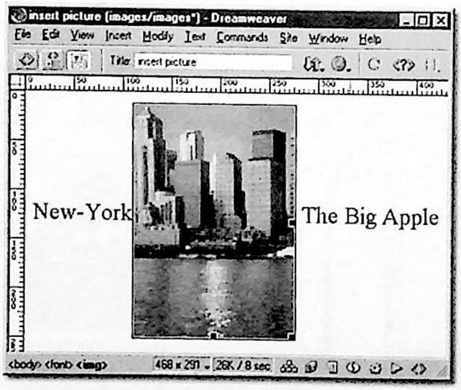
■ Top

יישור התמונה עם האלמנט הגבוה ביותר, כל שורה נוספת תגלוש אל מתחת לתמונה.



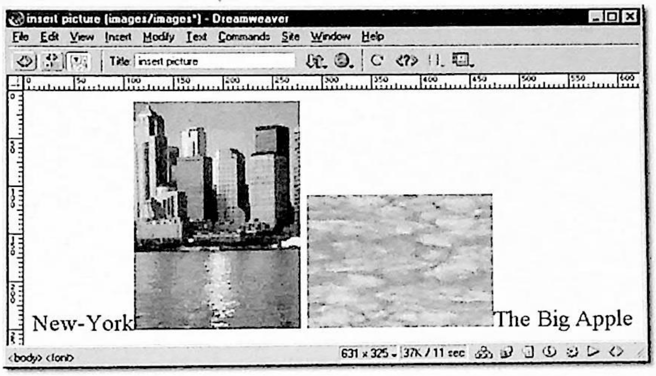
■ Middle

יישור האלמנט אל מרכז התמונה.



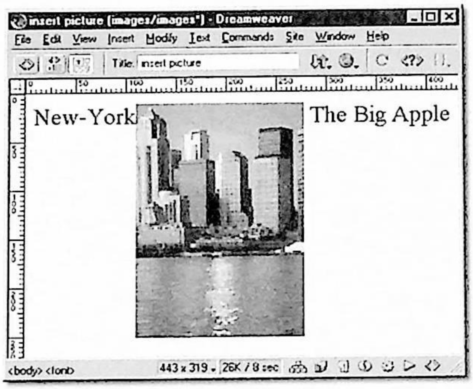
Bottom

יישור האלמנט עם תחתית התמונה.



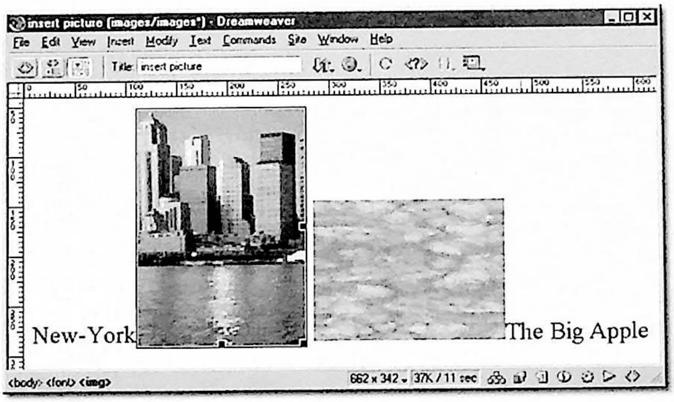
Text Top

יישור התמונה עם המלל הגבוה ביותר בשורה.



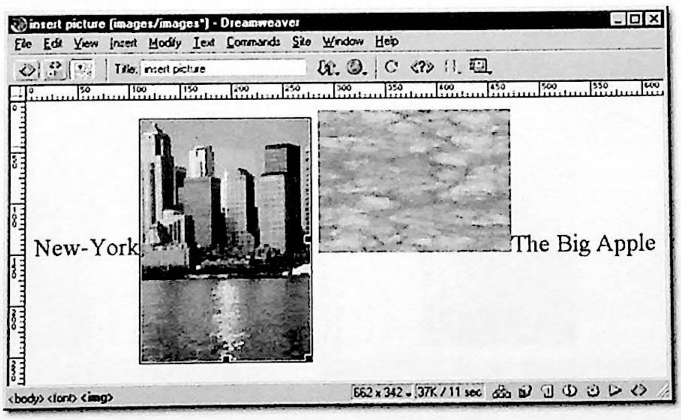
Absolute Bottom

יישור תחתית התמונה עם תחתית האלמנט הגבוה ביותר בשורה.



Absolute Middle

יישור תחתית התמונה עם אמצע האלמנט הגבוה ביותר בשורה.

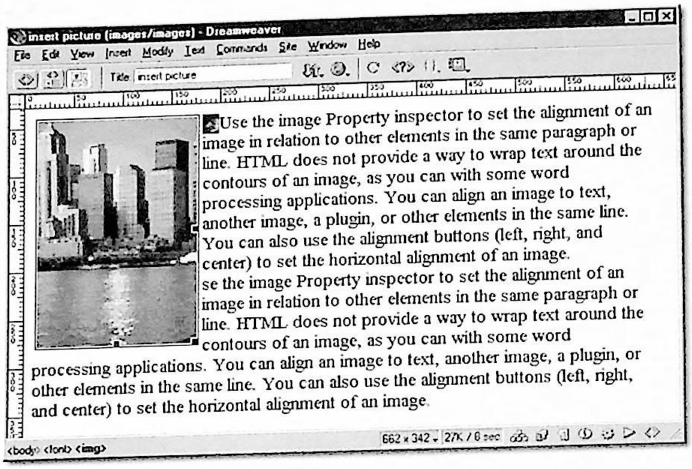


גלישת מלל

בחירה באפשרויות Right או Left יגדירו גלישת מלל מסביב לתמונה.

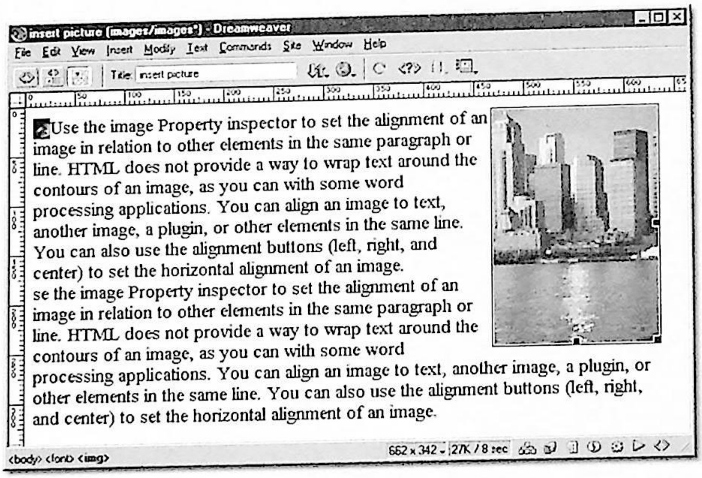
Left

בחירת אפשרות זו תגרום ליישור התמונה לשמאל המסמך, בעוד שאר המלל זורם לצידה הימני של התמונה.



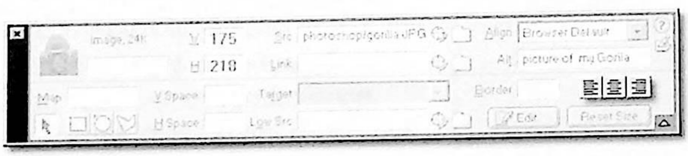
Right

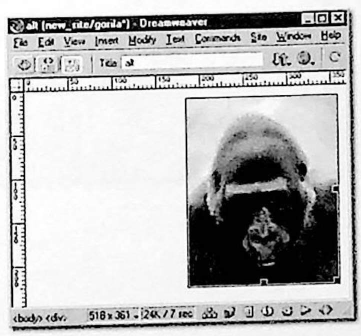
בחירת אפשרות זו תגרום ליישור התמונה לצד ימין של המסמך, בעוד שאר המלל זורם לצידה השמאלי של התמונה.



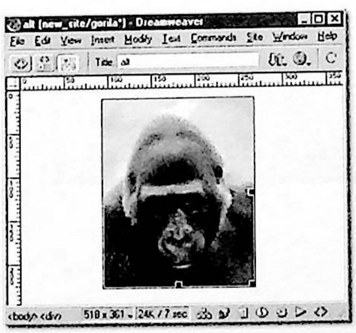
יישור התמונה במסמך

באמצעות כפתורי היישור שבחלון **המאפיינים** (Properties) ניתן למקם את התמונה בצד שמאל, אמצע או ימין של המסמך.





יישור התמונה לימין המסמך

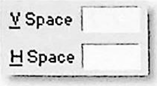


יישור התמונה לאמצע המסמך



יישור התמונה לשמאל המסמך

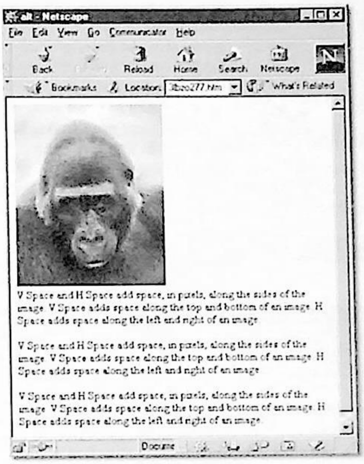
■ רווח בין התמונה לאלמנטים אחרים



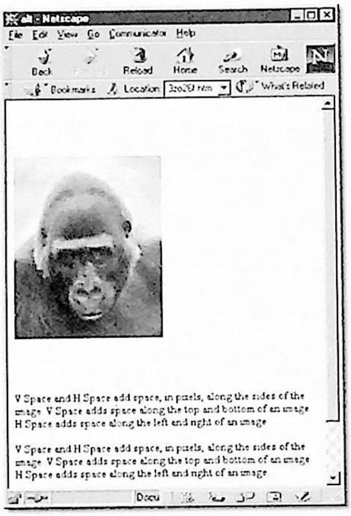
באפשרויות ה-Space שבחלון Properties ניתן להגדיר את הרווח בין התמונה לשאר המסמך. כברירת מחדל, הדפדפנים לא משאירים רווח בין צידי התמונה לשאר הדף.

- **V Space** - מרווח אנכי: הרווח מעל ומתחת לתמונה.
- **H Space** - מרווח אופקי: הרווח משני צידי התמונה.

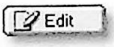
מראה התמונה בדפדפן לפני הגדרת הרווח



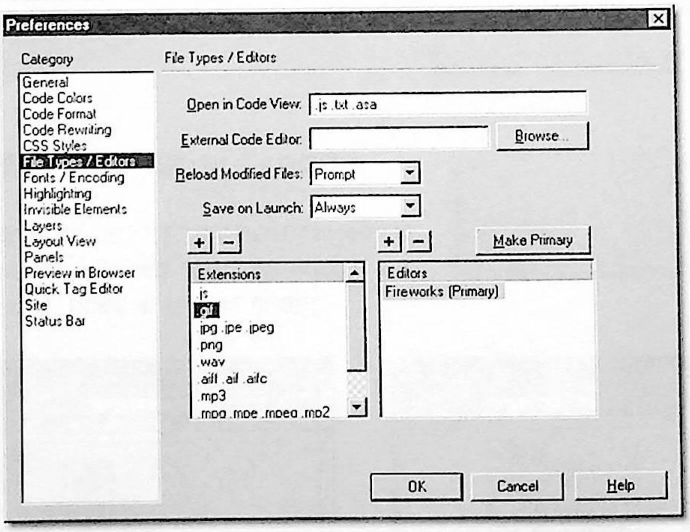
מראה התמונה בדפדפן אחרי הגדרת רווח של 60 פיקסלים מעל ומתחת לתמונה (V space)



■ עריכה של התמונה בתוכנה חיצונית (Edit)



לחיצה על כפתור Edit בחלון **המאפיינים** (Properties), תגרום לפתיחת הקובץ המקורי של התמונה בתוכנת עריכה חיצונית. את התוכנה הרצויה יש לבחור מחלון **העדפות** (Preferences) שבתפריט Edit. יש לסמן את הקטגוריה FilesTypes/Editors - ולבחור תוכנות עריכה לסיומות קבצים. לדוגמה, ניתן לקשר קבצים בעלי סיומת GIF, JPG לתוכנת עריכה Fireworks. לאחר בחירה של התוכנה, כל לחיצה על כפתור Edit שבחלון Properties תגרום לפתיחת התמונה בתוכנה שנבחרה.



התמונה באיכות נמוכה - כללי

ניתן להכין מראש שתי גרסאות שונות לאותה תמונה - אחת באיכות טובה והשניה באיכות נמוכה יותר, או אחת בצבע והשניה בשחור/לבן.

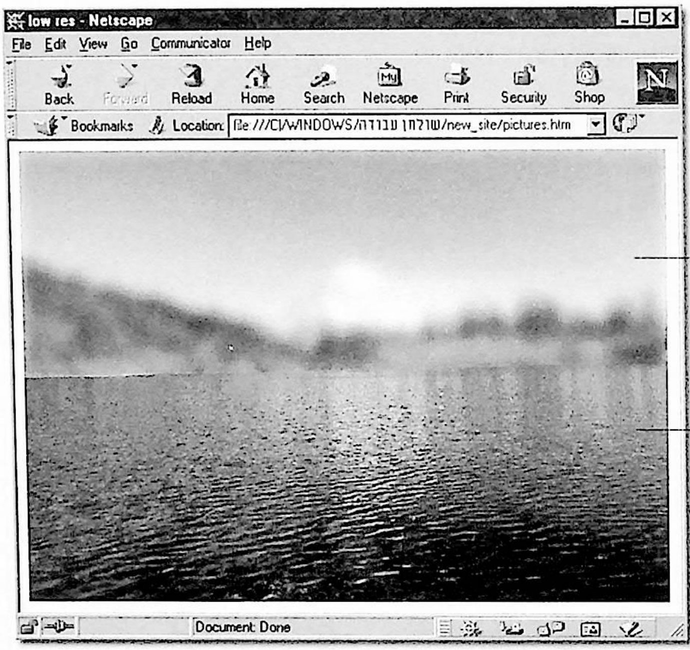
התמונה באיכות הנמוכה תופיע עם תחילת הטעינה של העמוד בדפדפן, ולאחר מכן היא תוחלף בגרסה הרגילה של אותה תמונה. הוספת תמונה באיכות נמוכה עוזרת לקצר את זמן הטעינה של המסמך בדפדפן, כך שהגולש לא נאלץ להמתין עד סיום טעינת התמונה הכבדה יותר, אלא צופה בינתיים בתמונה באיכות נמוכה יותר. בדרך כלל תמונה זו מופיעה בשחור לבן או בגרסה מוקטנת של התמונה המקורית.

הוספת התמונה באיכות נמוכה (Low Src)



בשדה זה ניתן לקשר תמונה בעלת איכות נמוכה יותר לתמונה הממוקמת במסמך.

באתר זה התמונה באיכות נמוכה מופיעה מיד עם טעינת המסמך, כשהיא מוחלפת בהדרגה על ידי התמונה האיכותית יותר באיכות הגבוהה.

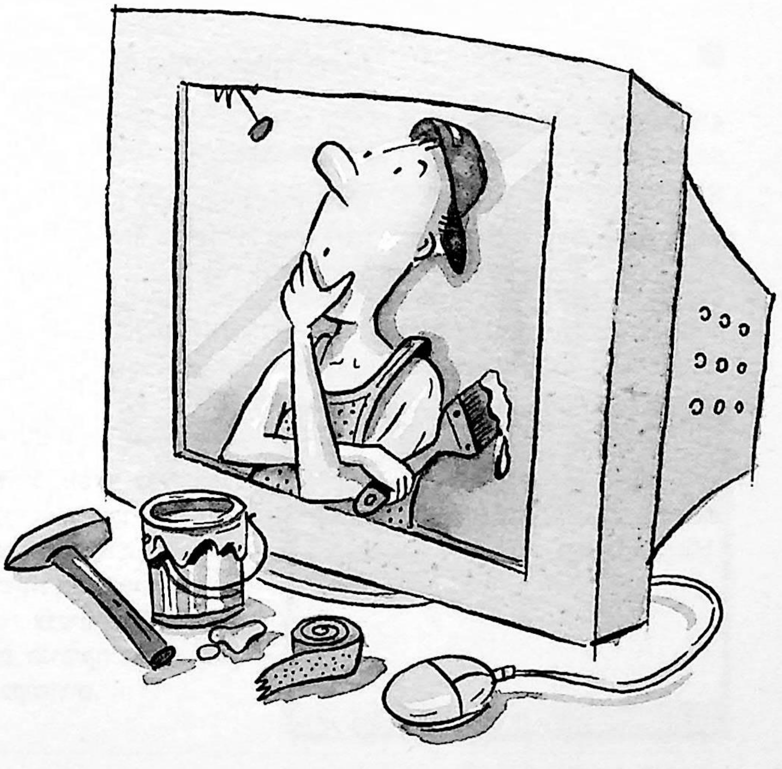


9

Dreamweaver 4

קישורים

הקישורים הם אחד המרכיבים החשובים ביותר באתרי האינטרנט. באמצעותם ניתן לעבור בין מסמכים שונים באינטרנט על ידי לחיצה על מלל או תמונה.
הקישורים אינם מוגבלים רק לדילוג בין מסמכי אינטרנט, אלא ניתן ליצור קישורים שיציגו תמונה, יפעילו צליל, יורידו קבצים, ישלחו דואר אלקטרוני ועוד.



מבנה הקישור

הקישור מורכב משני חלקים שונים: מראה הקישור וההפניה.

■ מראה הקישור

הקישור הוא החלק שהגולש רואה בדפדפן ולוחץ עליו כדי לגלוש למקום אחר באינטרנט.
הקישור יכול להיות מילה, משפט או תמונה.



בעת לחיצה עליו
מלל זה מקשר לאתר של CNN



בעת לחיצה עליה
תמונה זו מקשרת לאתר של CNN

■ סוגי קישורים

ניתן להבחין בין שלושה סוגי קישורים:

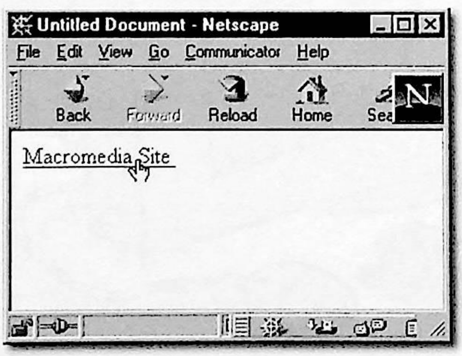
- **קישור חיצוני** – קישור לכתובת אתר אינטרנט, דואר אלקטרוני או לקבצים מחוץ לתיקיית השורש.
- **קישור מקומי** – קישור לקובץ הנמצא בתיקיית השורש.
- **קישור פנימי** – קישור "המקפיץ" את הסמן לנקודה מסוימת במסמך הפעיל.

■ קישור מלל

קישור מלל הוא מילה אחת או מספר מילים שלחיצה עליהן תטען קובץ אחר.
מומלץ להימנע משימוש במלל "לחץ כאן" כמלל מנחה בקישורים. עדיף ליצור קישור ממשפט קיים במסמך, כאשר המלל המקשר צריך להיות ברור, ולתת למשתמש מידע למה עליו לצפות לאחר שילחץ על הקישור.
במקום לכתוב: **למידע נוסף אודות הזמרת זמירה, <u>לחץ כאן</u>**
מומלץ לכתוב: **<u>הזמרת זמירה</u> בתקליט חדש.**

■ מראה קישור המלל

לרוב, מלל מקשר מאופיין בצבעים השונים משאר צבעי המלל במסמך. קישורים לדפים שהמשתמש עדיין לא ביקר בהם יוצגו בצבע כחול עם קו תחתי, ואילו קישורים שבהם כבר ביקר המשתמש, יוצגו בסגול או אדום. ניתן לשנות את צבעי הקישורים (ראה בהמשך) אך עדיף להימנע משינוי צבעים אלו. קישורים ורודים וירוקים אולי ישתלבו מצוין עם הגרפיקה שבעמוד, אך יקשו על רוב המשתמשים לזהות אותם כקישורים.



ההפניה

החלק השני של הקישור הוא - **ההפנייה**. זהו החלק החשוב ביותר בקישור ובאמצעותו נקבע מה יקרה בעת שהגולש ילחץ על הקישור.
בהפניה עליך להגדיר את היעד אליו יגיע הגולש. היעד מוגדר על ידי כתיבת URL - כתובת המסמך אליו ייפנה הדפדפן בעת לחיצה על הקישור.
ניתן להגדיר כתובת של מסמכים אחרים, אתרים שונים, קבצי קול, קטעי וידאו ועוד.

הפניות למסמכים אחרים

כאמור, ההפניה כוללת כתובת של מסמך אליו ייפנה הדפדפן בעת לחיצה על הקישור.
כתובות אלו יכולות להיות כתובות מוחלטות (Absolute), או כתובות יחסיות (Relative).

כתובת מוחלטת - Absolute

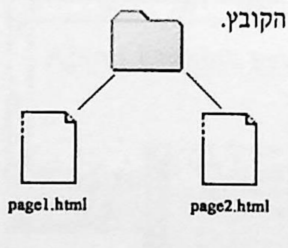
כתובת מוחלטת מכילה את הנתיב המלא של המסמך, ומגדירה את המחשב, התיקייה ושם הקובץ המדויקים של המסמך המקושר. ניתן להקביל זאת לכתובת הנכתבת בעת שליחת מכתב וכוללת את שם הנמען, הרחוב, השכונה, העיר והמדינה בה הוא מתגורר. אין זה משנה מהיכן נשלח המכתב, הכתובת תישאר כזו מכל מקום.
השימוש בהפניות מוחלטות נדרש עבור קישורים המפנים אל מסמכים הנמצאים בשרתים אחרים.

דוגמאות לכתובת מוחלטת

http://www.cnn.com - כתובת זו מציגה את המיקום המדויק של המסמך וכוללת את שם השרת בו ממוקם המסמך.
http://www.mysite/web/page1.html - גם כתובת זו מציגה את המיקום המדויק של המסמך וכוללת את שם השרת בו ממוקם המסמך, שם התיקייה ושם המסמך עצמו.

כתובת יחסית - Relative

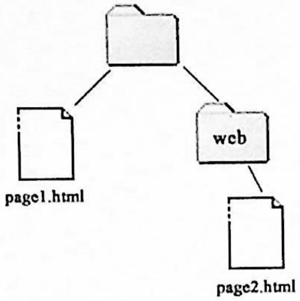
כתובת יחסית, מתארת את מיקום המסמך המקושר, ביחס למיקום המסמך הנוכחי (זה המכיל את ההפניה).
למעשה, כתובת המסמך המקושר היא כתובת יחסית לתיקייה שבו נשמר המסמך הנוכחי.
ניתן להקביל זאת לכתובת המכוונת אותך לרחוב מסוים מהמקום בו אתה נמצא כרגע. במקום לציין את כתובת הרחוב המלאה (תל-אביב, ישראל וכו') אפשר פשוט לומר "הרחוב השני משמאל בהמשך" - כתובת זו היא יחסית והיא תלויה במיקום בו ניתנה. נתינת כתובת זו לאדם שנמצא בסין לא תעזור לו למצוא את הרחוב בתל אביב.
באותו אופן, כתובת יחסית מתארת את מיקום המסמך שבהפניה יחסית למיקום המסמך בו נמצא הקישור.
במידה והמסמך הרצוי נמצא באותה תיקייה של המסמך הנוכחי, תכיל הכתובת רק את שם הקובץ והסיומת שלו.
לדוגמה, הפניה מתוך המסמך page1.html אל המסמך page2.html תראה כך: Page2.html.
הכתובת היא יחסית, ושני הקבצים נמצאים באותה תיקייה, לכן יש לכתוב רק את שם הקובץ.



במידה והמסמך הרצוי נמצא בתוך תיקייה שבתוך התיקייה נוכחית, תכיל כתובת ההפניה את שם התיקייה, לוכסן ואז את שם הקובץ.

לדוגמה: הפניה מתוך המסמך page1.html אל המסמך page2.html תראה כך:web/page2.html

הכתובת היא יחסית, וקובץ ההפניה נמצא בתיקייה שבתוך התיקייה המכילה את הקובץ הנוכחי ולכן יש לציין את שם תיקיית המשנה לפני שם הקובץ.



השימוש בהפנייה יחסית עדיף בעת קישור לדפים אחרים באותו אתר או בזמן הכנסת תמונות לתוך האתר.

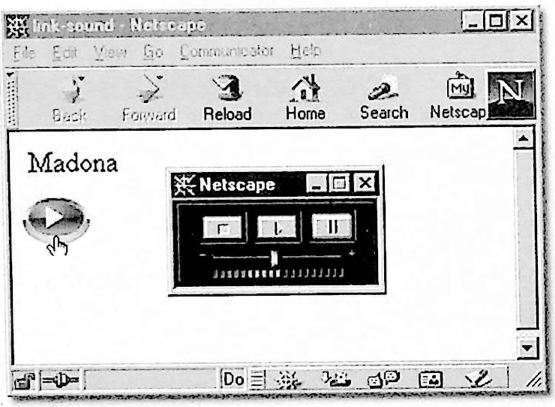
הפניה זו קצרה בהרבה מאשר כתובת מוחלטת והיא מקלה על העברה של המסמכים בתיקיית האתר למחשב אחר או לשרת - כל זמן שהמיקום היחסי של הקבצים נשאר קבוע, יעבדו הקישורים בצורה נכונה.

קישור אל קבצים שונים

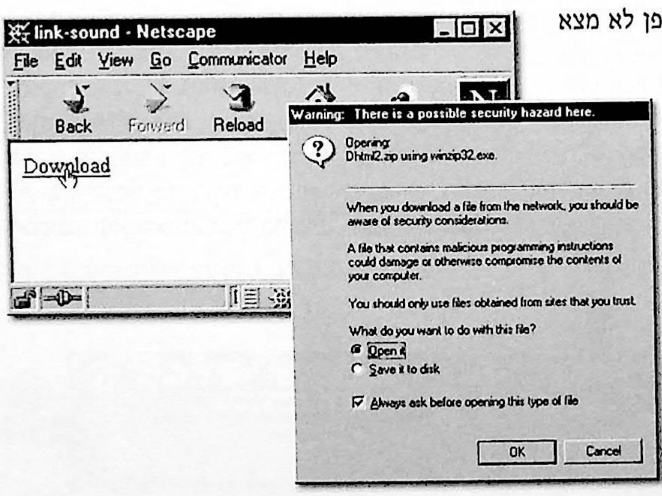
הדפדפן די מוגבל בהצגת קבצים בחלון, וניתן להציג בו קבצי HTML, מלל, ותמונות במבנה PNG, JPEG, GIF. בעת קישור אל אחד מהקבצים האלו יוצג הקובץ בחלון הדפדפן במקום המסמך הנוכחי, קישור המפנה אל סוג אחר של קובץ, שלא נתמך על ידי הדפדפן כמו - קול, וידאו, קובץ מולטימדיה, קובץ פריהנד ועוד, יגרום לדפדפן לפתוח תוכנת עזר לצפייה בקובץ זה. באמצעות תוכנות אלו, נעזר הדפדפן להצגת קבצי מולטימדיה כמו וידאו או צליל.

במידה והדפדפן אינו יכול למצוא תוכנת עזר המתאימה לפתיחת סוג זה של קובץ (כמו קובץ מכווץ ב-ZIP), הוא ייתן לגולש את האפשרות לשמור את הקובץ במחשבו.

קישור אל קובץ צליל, הדפדפן פותח תוכנת עזר כדי לפתוח קובץ זה.



הודעה המופיעה לאחר קישור אל קובץ שהדפדפן לא מצא את תוכנת העזר המתאימה לפתיחתו.



יצירת קישורים בתוכנת Dreamweaver

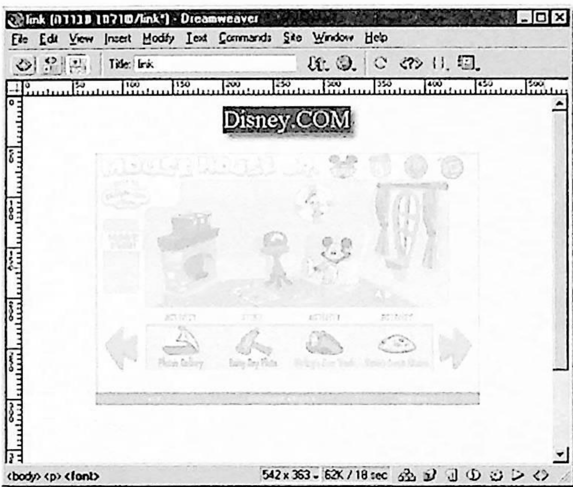
■ הקלות הבלתי נסבלת של הקישורים

אחד הדברים הנחמדים בתוכנה הוא הפשטות בה ניתן ליצור קישורים אל אתרים אחרים או אל סוגי קבצים שונים הנמצאים במחשב.

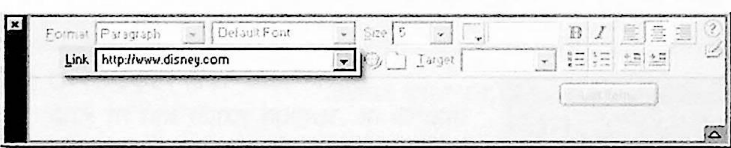
■ יצירת קישור ממלל

כל שיש לעשות הוא לסמן את המלל הרצוי, לאחר מכן יש לגשת לחלון **המאפיינים** (Properties) ובשדה Link להקליד את כתובת המסמך המקושר.

1 סימון המלל.

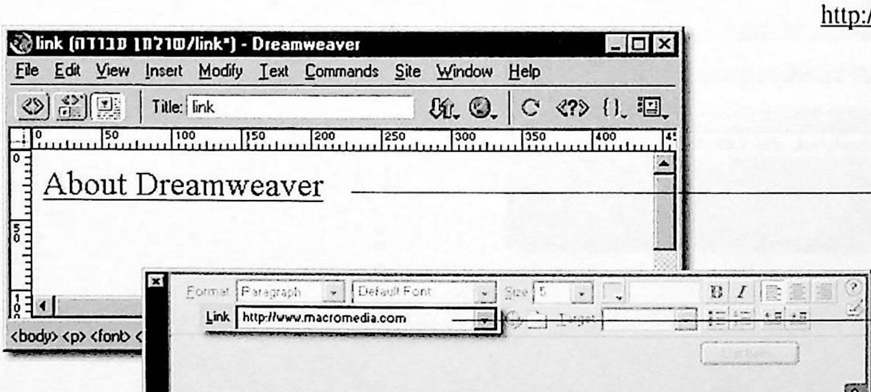


2 ההפניה לכתובת אתר אחר.



■ קישור לאתר אחר

בעת קישור לאתר אחר יש לכתוב את כתובת האתר המלאה, לדוגמה, הקישור לאתר של Macromedia הוא: http://www.macromedia.com



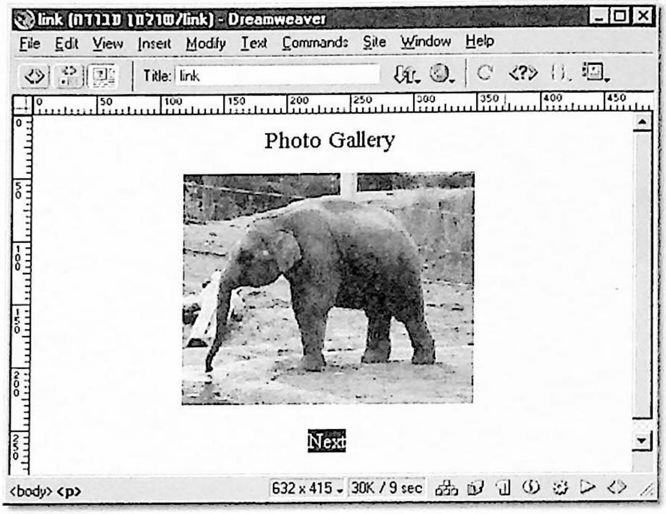
המלל המקשר

כתובת האתר

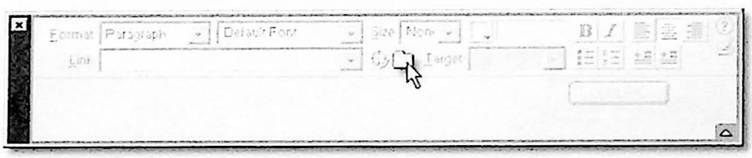
בעת קישור למסמך אחר הנמצא במחשב, יש לבחור את המסמך על ידי לחיצה על כפתור Browse - הנמצא ליד השדה Link. לאחר לחיצה על כפתור זה ייפתח חלון בו ניתן לבחור את המסמך הרצוי, סגירת החלון תציג את שם המסמך הנבחר (המקושר) בשדה Link.

שלבי הקישור למסמך אחר במחשב, מומחשים בצורה ויזואלית:

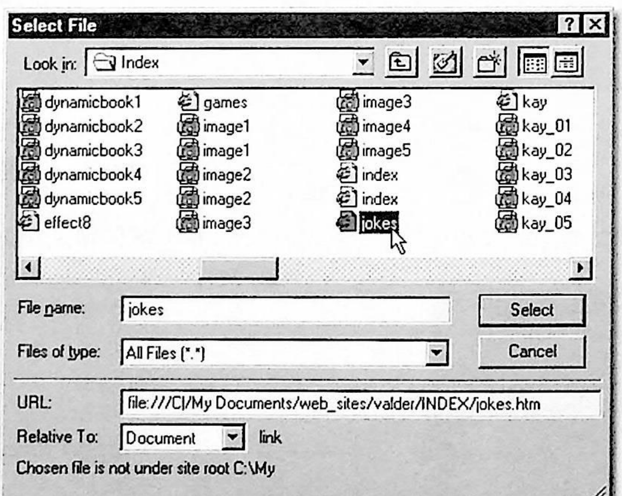
1 סימון המלל (או התמונה) המקשר.

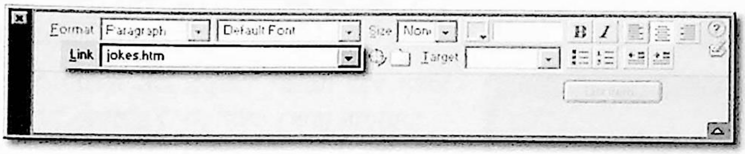


2 לחיצה על כפתור העיון (Browse) בחלון **המאפיינים** (Properties) על מנת לבחור את המסמך הרצוי.



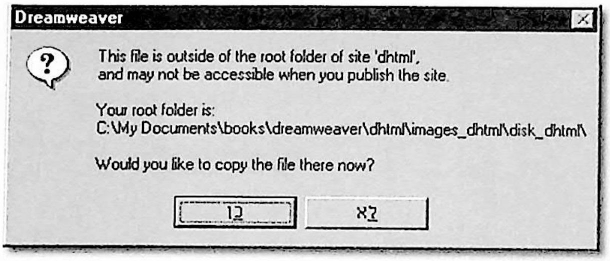
3 בחירה בקובץ הרצוי מתוך החלון. קובץ זה הוא הקובץ המקושר, זה שייפתח בדפדפן בעת לחיצה על הקישור.





4 לאחר סגירת החלון תופיע כתובת הקובץ שנבחר, בחלון (Properties) בשדה Link.

בדוגמה זו, המסמך המקושר - jokes.html - ממוקם באותה תיקייה של המסמך הנוכחי ולכן מופיע רק שם המסמך ולא שם תיקיות נוספות.



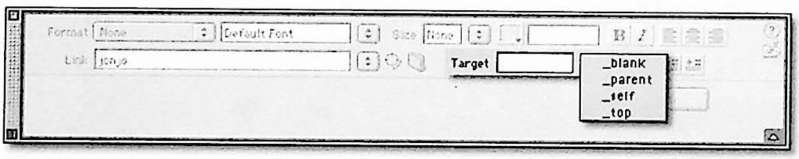
במידה והמסמך הנוכחי (המכיל את הקישורים), עדיין לא נשמר, תציג התוכנה הודעה, בזמן יצירת הקישור למסמך אחר, האומרת שהמסמך הנוכחי לא נמצא תחת תיקיית השורש, דבר העלול לפגוע בקישורים בעת העלאת האתר לשרת.



43

הסבר נוסף על תיקיית השורש בפרק **הגדרת תיקיית השורש.**

קביעת יעד הקישור (Target)

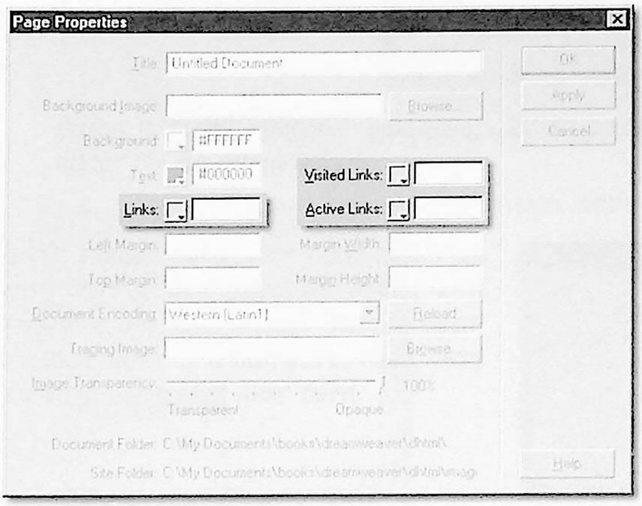


כברירת מחדל, ייפתח המסמך המקושר במקום המסמך הנוכחי (המסמך בו נמצא הקישור). באמצעות האפשרויות שבשדה Target, ניתן לשנות את ברירת המחדל ולקבוע כי המסמך המקושר ייפתח בחלון חדש ולא במקום המסמך הנוכחי.

- **_blank** - בחירה באפשרות זו, תקבע כי המסמך המקושר ייפתח בחלון חדש בדפדפן.
- **_self** - אפשרות זו היא ברירת המחדל, הקובעת כי המסמך המקושר ייפתח באותו חלון בו לחצו על הקישור.

שאר האפשרויות שבשדה זה מפורטות בפרק **מסגרות.**

בעת הגדרת מלל כקישור ישתנה צבע המלל לכחול ויתווסף לו קו תחתי באופן אוטומטי. בחירה בפקודה Page Properties מתפריט **התכונות** (Modify) תפתח חלון בו ניתן לשנות את צבע הקישור.



- **Link color** – צבע קישור שהמשתמש עדיין לא ביקר בו. ברירת המחדל היא צבע כחול.
- **Visited Link color** – צבע קישור שהמשתמש כבר ביקר בו. ברירת המחדל היא צבע סגול.
- **Active Link color** – צבע קישור פעיל, המוצג בעת לחיצה על הקישור. ברירת המחדל היא צבע אדום.

שינוי צבעי הקישורים עלול להקשות על המבקרים באתר לזהות את הקישורים, לכן לא מומלץ לשנות צבעים אלו.

ניתן לבטל את הקו התחתי שבקישור וכן ליצור Rollover למלל באמצעות גיליונות סגנון (CSS).

339

הסבר נוסף על גליונות סגנון בפרק **גליונות סגנון מדורגים**.

באתר של CNN מזוהים הקישורים באמצעות קו תחתי וצבע שונה משאר המסמך

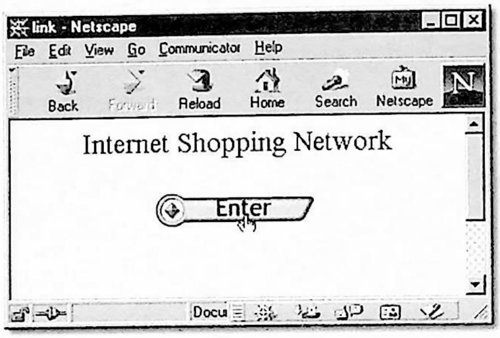


יצירת קישור מתמונה

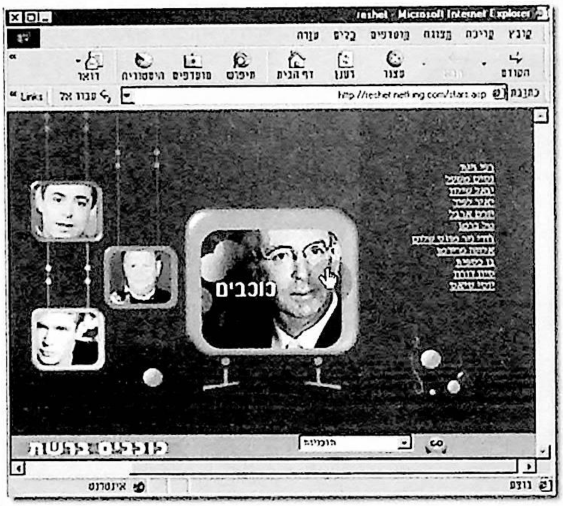
קישור תמונה

ניתן להגדיר תמונה כקישור, כך שכאשר הגולש ילחץ על תמונה זו, יטען הדפדפן את הקובץ הרצוי.
תמונה מקשרת אינה מאופיינת בקו תחתי או בצבע מסוים, לכן מומלץ להשתמש בתמונה הנראית כקישור, כמו תמונה של כפתור וחץ.

בדוגמה זו, ניתן להבחין כי התמונה משמשת כקישור ולא סתם תמונה שהוכנסה על מנת לקשט את האתר.



אתר חברת "רשת", מכיל תמונות רבות המשמשות כקישורים.

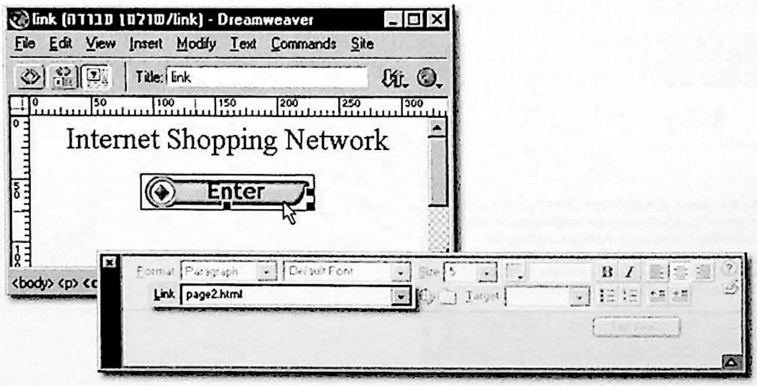


אופן יצירת קישור מתמונה

הגדרת תמונה כקישור זהה להגדרת מלל כקישור. תחילה יש לסמן את התמונה הרצויה, לאחר מכן יש לגשת לחלון **המאפיינים** (Properties) ובשדה Link להקליד את כתובת המסמך המקושר.

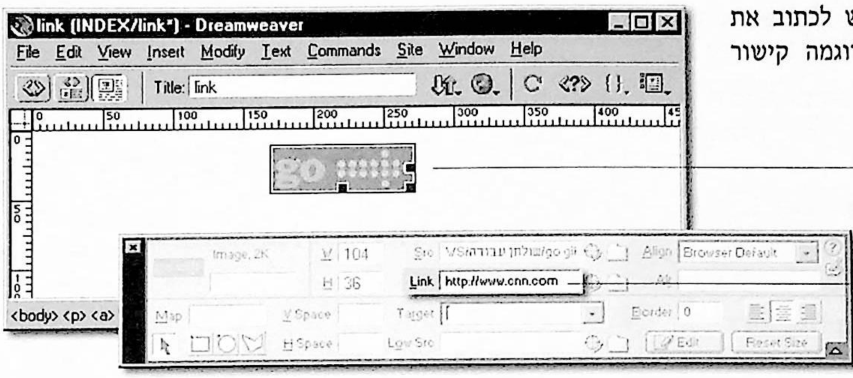
1 סימון התמונה

2 ההפניה למסמך המקושר



קישור לאתר אחר

בעת קישור לאתר אחר יש לכתוב את כתובת האתר המלאה, לדוגמה קישור לאתר של CNN:
http://www.cnn.com



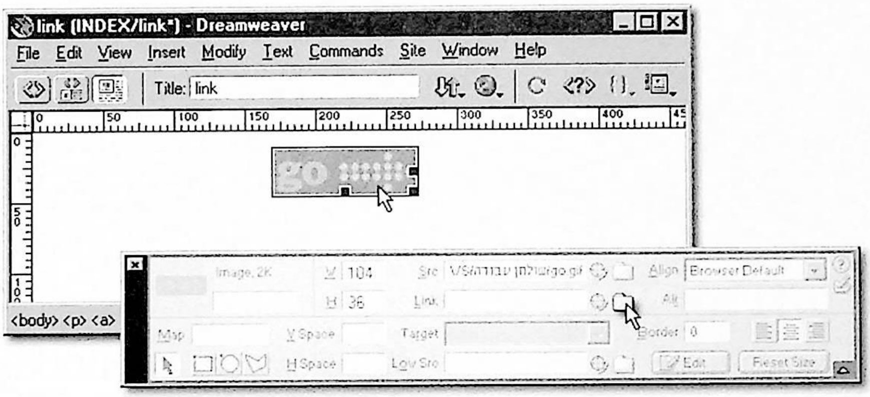
התמונה המקושרת

כתובת האתר

קישור למסמך אחר

בעת קישור למסמך אחר הנמצא במחשב ,יש לבחור את המסמך על ידי לחיצה על כפתור Browse - הנמצא ליד השדה Link. לאחר לחיצה בכפתור זה, ייפתח חלון בו ניתן לבחור את המסמך הרצוי, סגירת החלון תציג את שם המסמך הנבחר (המקושר) בשדה Link.

1 סימון התמונה

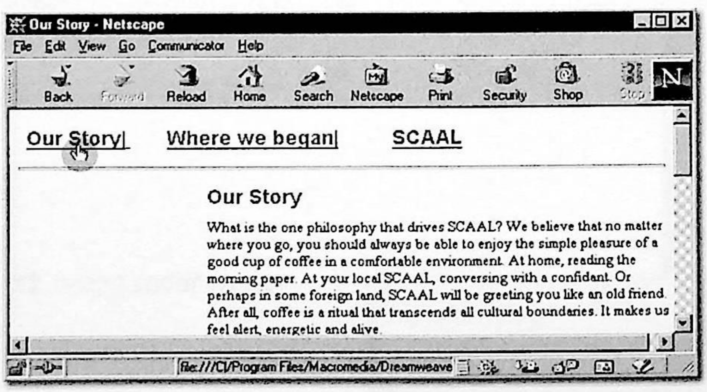


2 לחיצה על כפתור Browse, לבחירת המסמך הרצוי.

קישורים פנימיים במסמך

לחיצה על קישור פנימי במסמך תעביר את הגולש למקום אחר בתוך אותו העמוד. קישורים פנימיים שימושיים כאשר עמוד האינטרנט ארוך במיוחד. בעמודים אלו ניתן להוסיף בראש העמוד תוכן עניינים כאשר לחיצה על הפריט המתאים, תפנה את הגולש ישירות לחלק בדף בו הוא מעוניין.

דוגמה לאתר המכיל בראש המסמך תוכן עניינים. לחיצה על הנושא הרצוי בתוכן העניינים תציג את החלק במסמך אליו מפנה הקישור.



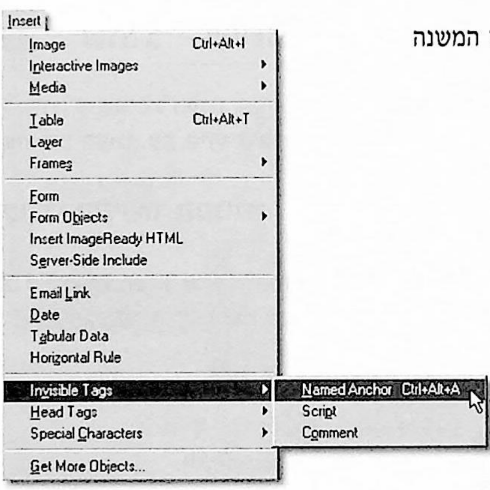
אופן יצירת קישור פנימי

כאמור, בעת יצירת קישור למסמכים אחרים יש להפנות את הדפדפן לשם קובץ מסוים או לכתובת אתר, על מנת שידע איזה מסמך לפתוח בעת לחיצה על הקישור.
ביצירת קישור פנימי יש להפנות את הדפדפן לאותו חלק במסמך אותו תרצה להציג בעת לחיצה על הקישור.
הבעיה היא, שלאותו חלק במסמך אין שם או כתובת נפרדת היות והוא חלק מהמסמך הנוכחי. איך תפנה את הדפדפן? תגיד לו: "רד 10 שורות למטה בעת לחיצה על הקישור"?... לא!
כדי שניתן יהיה להפנות את הדפדפן לחלק מסוים במסמך יש לתת שם לאותו אזור. הקניית שם לחלק מסוים בתוך הדף תעשה באמצעות יצירת עוגן (Anchor), ולאחר מכן ניתן להתייחס לעוגן זה בקישור.

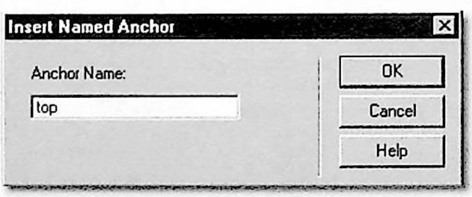
ישנם שני שלבים ליצירת קישור פנימי במסמך:
שלב א' - הגדרת אזור במסמך.
שלב ב' - יצירת קישור אל העוגן.

שלב א' - הגדרת אזור במסמך

תחילה יש להגדיר את המקום אליו יגיע הדפדפן בלחיצה על הקישור.
על מנת להגדיר אזור במסמך יש להוסיף עוגן (Anchor). עוגן זה מציין את שם האזור במסמך אליו יגיע הדפדפן בעת לחיצה על הקישור.
הוספת העוגן תעשה באמצעות הפקודה Named Anchor מתפריט המשנה Invisible Tags שבתפריט Insert.



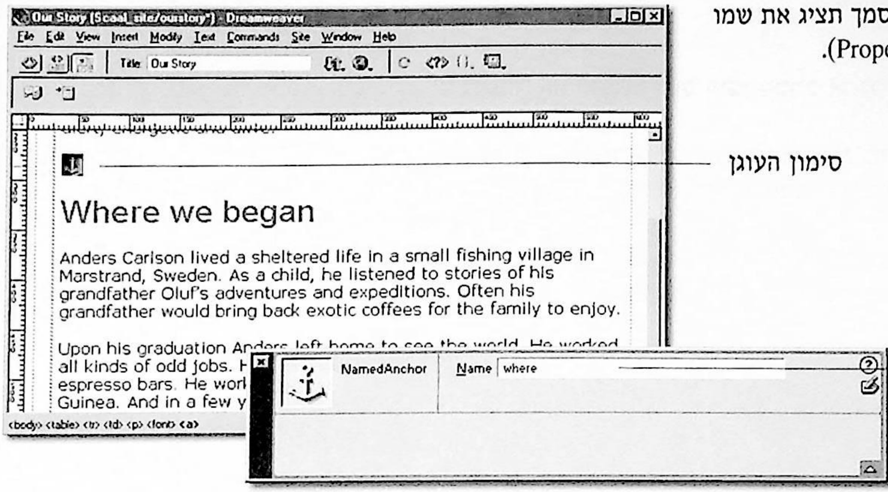
בתיבת השיחה שתיפתח יש לתת שם לעוגן.
את העוגן לא ניתן לראות בדפדפן, תפקידו הוא רק לצורך הגדרת שם לאזור במסמך.



אפשרות נוספת להוספת העוגן היא בחלון Named Anchor בקטגוריה Invisibles שבחלון Object.



לחיצה על שם העוגן במסמך תציג את שמו
בחלון **המאפיינים** (Properties).



סימון העוגן

הצגת שם העוגן

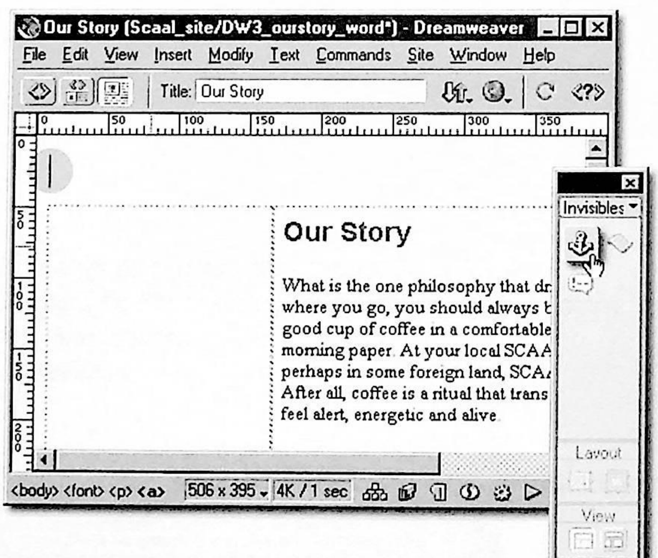
במידה ואינך רואה את דמות העוגן בתוכנה, סמן את הפקודה Named Anchors מתפריט המשנה Visual Aids שבתפריט **התצוגה** (View).

שלב ב' - יצירת קישור אל העוגן

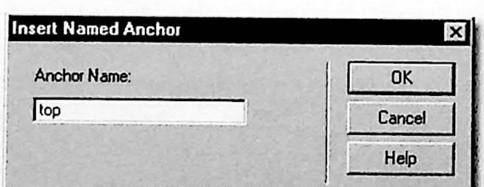
ליצירת קישור אל העוגן, יש לסמן את הקישור (מלל או תמונה) ולהקליד בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties), את שם העוגן, עם סימן # לפניו.

שלבי הקישור הפנימי

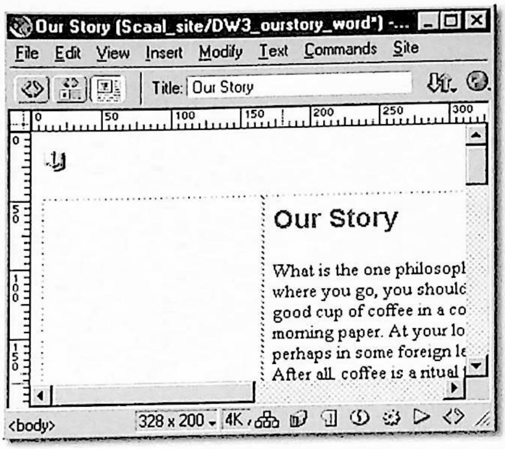
1|| מיקום הסמן במקום הרצוי במסמך ולחיצה על כפתור הוספת שם עוגן.



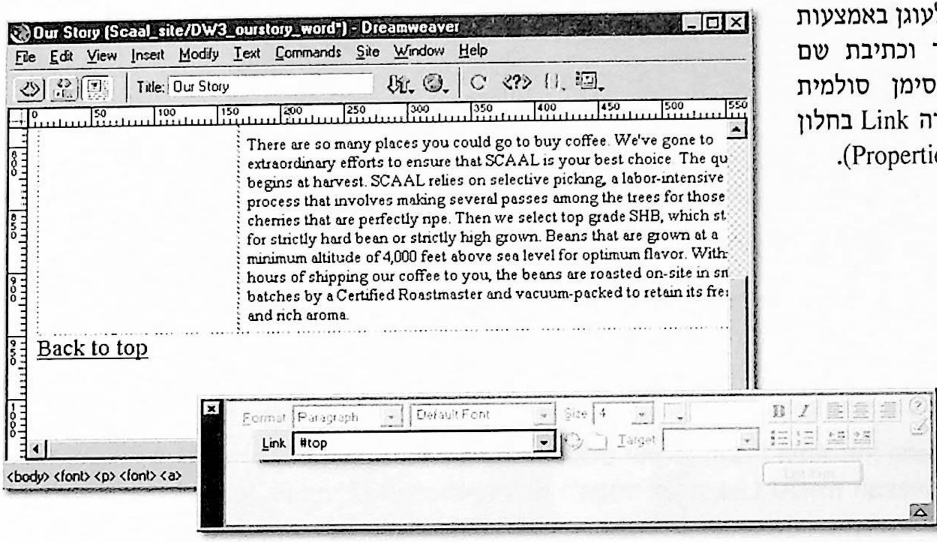
2|| הגדרת שם העוגן בחלון שייפתח.



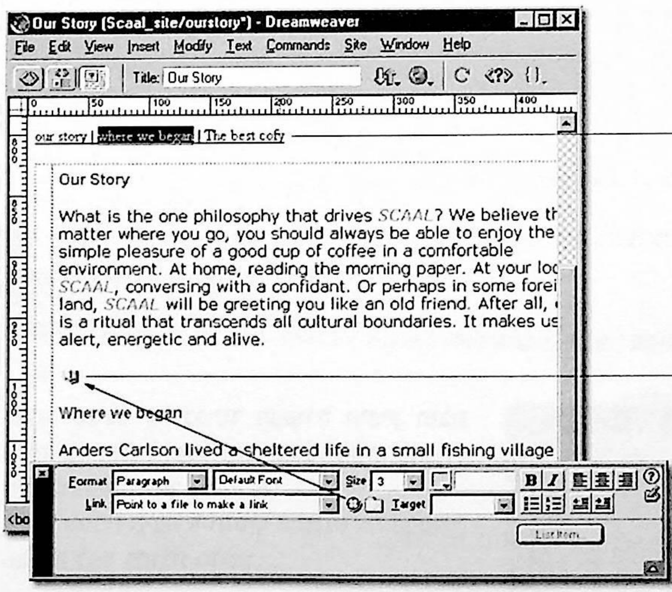
3|| מראה העוגן במסמך.



4|| יצירת קישור לעוגן באמצעות סימון הקישור וכתיבת שם העוגן עם הסימן סולמית לפניו (#) בשדה Link בחלון **המאפיינים** (Properties).

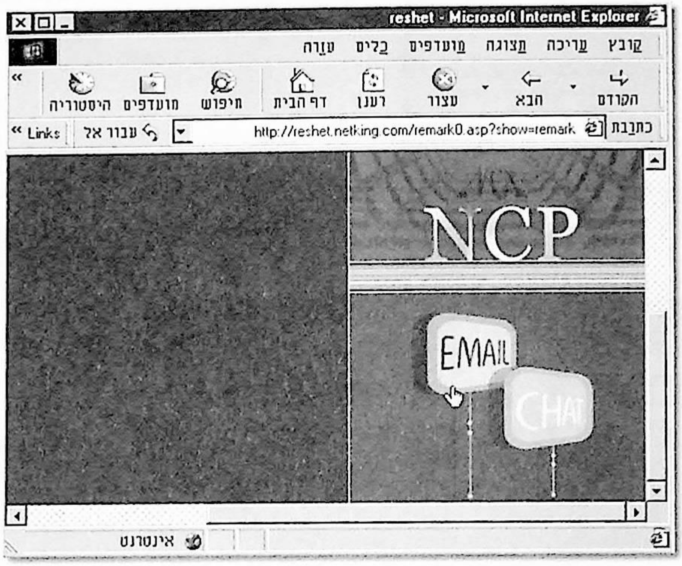


דרך נוספת ופשוטה יותר ליצירת קישור אל העוגן, היא גרירת הסמל Point to File לעוגן קיים. לאחר הגרירה, יופיע שם העוגן עם סימן # לפניו בשדה Link אשר בחלון **המאפיינים** (Properties).



קישור לדואר אלקטרוני

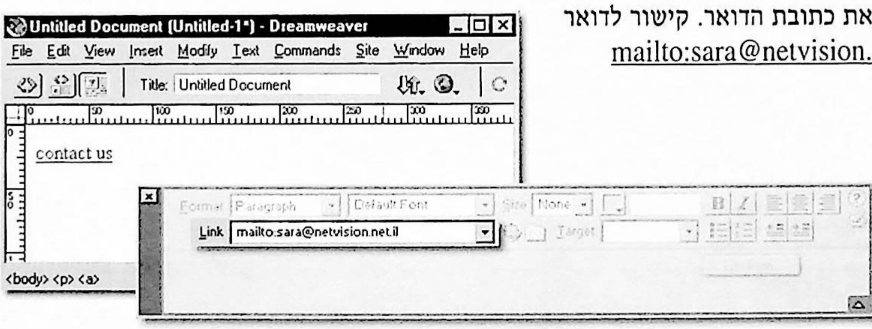
אחד מהשימושים הנפוצים ביותר באינטרנט הוא שליחת דואר אלקטרוני. לעתים קרובות, תרצה להכניס קישור לדואר אלקטרוני לשם קבלת דיווח על בעיות באתר, או לקבלת שאלות, עצות, ביקורת ועוד.



קישור לדואר אלקטרוני, לשליחת תגובות באתר של חברת "רשת"

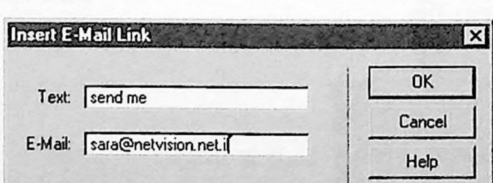
אופן יצירת הקישור לדואר אלקטרוני

יצירת קישור אל דואר אלקטרוני דומה ליצירת קישור למסמכים אחרים, ההבדל היחיד הוא ההפניה.
כדי ליצור קישור יש לסמן את המלל או התמונה הרצוים ולהקליד בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties) את הפקודה :mailto ולאחריה את כתובת הדואר. קישור לדואר אלקטרוני יראה כך: mailto:sara@netvision.net.il

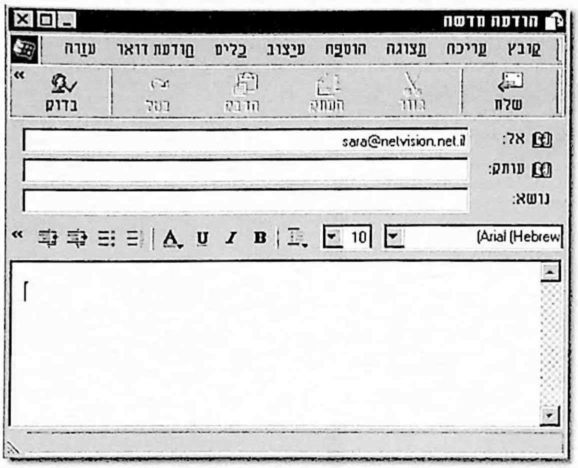




דרך נוספת ליצירת קישור של מלל לדואר אלקטרוני, היא באמצעות הפקודה Email link בקטגוריה Common שבחלון **העצמים** (Object).



לאחר לחיצה על כפתור הפקודה תופיע תיבת שיחה בה ניתן להקליד את המלל המקשר (Text) ואת כתובת הדואר (E-mail).
לאחר סגירת תיבה זו תוסיף התוכנה את הפקודה mailto לפני כתובת הדואר.



הקישור שנוצר ייראה באינטרנט כמו כל קישור אחר, אך בעת לחיצה עליו ייפתח הדפדפן את תוכנת הדואר האלקטרוני שבמחשב המשתמש, ובשדה הכתובת תוצג הכתובת שהוגדרה מראש.

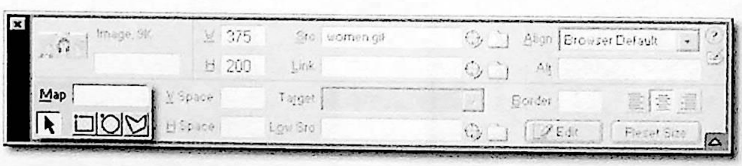
מפת תמונה (Image map)

מפת תמונה מאפשרת ליצור מספר קישורים שונים בתמונה אחת. כאשר כל אזור בתמונה מפנה למסמך אחר.
לדוגמה, כל אחת מדמויות האישה בתמונה זו הוגדרה כאזור מפת תמונה, כך שלחיצה עליה תקשר את הגולש לדף המתאים.



■ כלי מפת תמונה

בחלון **המאפיינים** (Properties) ישנם שלושה כפתורים המאפשרים להגדיר אזורים במפת תמונה.



 **כלי מפת תמונה עגול** - ליצירת אזורים עגולים.

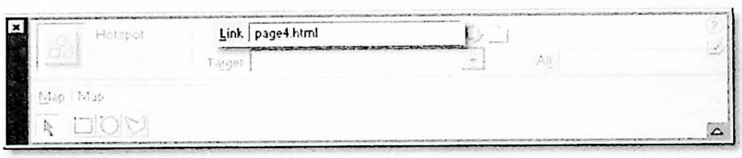
 **כלי מפת תמונה מלבני** - ליצירת אזורים מלבנים.

 **כלי מפת תמונה מצולע** - ליצירת אזורים ביד חופשית (פחות או יותר).

על מנת להגדיר אזור באמצעות אחד מכלי מפת תמונה, יש לסמן את התמונה, לבחור את כלי מפת-תמונה המתאים מחלון Properties, ללחוץ ולגרור אותו מסביב לאזור הרצוי בתמונה.



לאחר הגדרת האזור בתמונה, יש לכתוב בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties) את כתובת המסמך המקושר, מסמך זה יטען בעת לחיצה עם העכבר מעל האזור שהוגדר בתמונה...





בעת הצגת התמונה בדפדפן לא יוצגו אזורי מפת תמונה בצורה שונה משאר התמונה ולכן מומלץ לציין בצורה גרפית, בתמונה עצמה, כי אזור זה שונה משאר התמונה ומכיל קישור.

דמות האישה השמאלית בתמונה הובלטה בצורה גרפית באמצעות צל והבלטה, דבר המשווה לדמות צורה של כפתור.



10

כתיבה ושכתוב HTML בתוכנה

Dreamweaver 4



כתיבה ושכתוב של HTML בתוכנה

כאמור, תוכנת Dreamweaver היא תוכנה בעלת ממשק גרפי, אשר מאפשרת בניית דפי אינטרנט כשקוד ה-HTML נכתב ברקע. גם בונה אתרים ללא ידע ב-HTML או בשפות אחרות לבנית אתרים, יכול לבנות אתר מורכב בעזרת התוכנה. עם זאת ולמרות הכל, התוכנה מאפשרת טיפול נרחב ב-HTML באופן של כתיבת קוד. בכל שלב של העבודה ניתן לראות את הקוד שהתוכנה בנתה. אך מעבר לצפיה בקוד, ניתן גם לשנות אותו ואף לכתוב קודים עצמאיים.

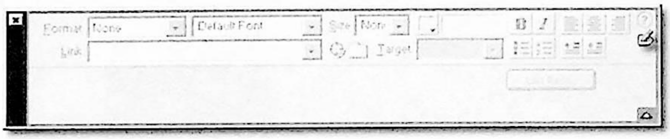
אם Dreamweaver מסוגלת לבנות אתרים ללא צורך בידיעת שפת HTML, מדוע היא מציגה אפשרויות של כתיבת HTML בתוכנה?

לשאלה זו שתי תשובות:

- לעיתים קרובות, בוני אתרים מעתיקים קודים מקבצים אחרים או מאתרים אחרים (לא מוסרי אולי, אבל נפוץ), וכדי לצרף את הקוד המועתק יש לעבוד בממשק קוד ולא בממשק גרפי.
- למרות יכולותיה המופלאות של התוכנה, יש קודים מסוימים שאינם מופיעים בה, ויש להקליד אותם.

עורך HTML מהיר (Quick Tag Editor)

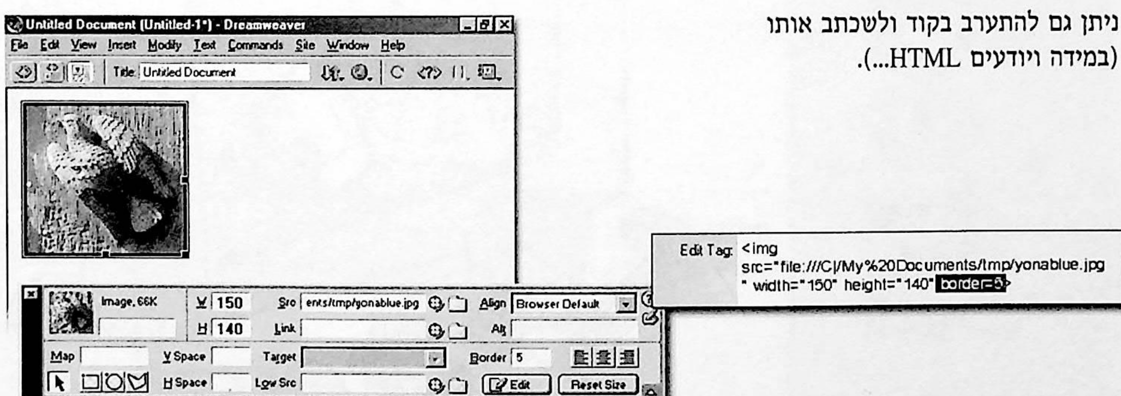
הדרך המהירה ביותר לכתיבת HTML, היא השימוש בעורך ה-HTML המהיר. עורך זה ממוקם בחלון **המאפיינים** (Properties).



בעת סימון מלל או עצם כלשהו במסמך, ניתן ללחוץ על כפתור העורך, ולהציג את קוד ה-HTML השייך לעצם זה.



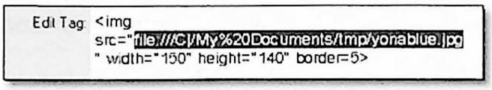
ניתן גם להתערב בקוד ולשכתב אותו (במידה ויודעים HTML...).



הכנסת קוד HTML

כדי לאפשר הכנסה של קוד HTML מתוך רשימה, יש להקיש את צירוף המקשים Ctrl+t (Command+t במקינטוש). לחיצה על צירוף המקשים תאפשר לבחור בין שלוש אפשרויות העריכה של העורך המהיר.

Edit Tag



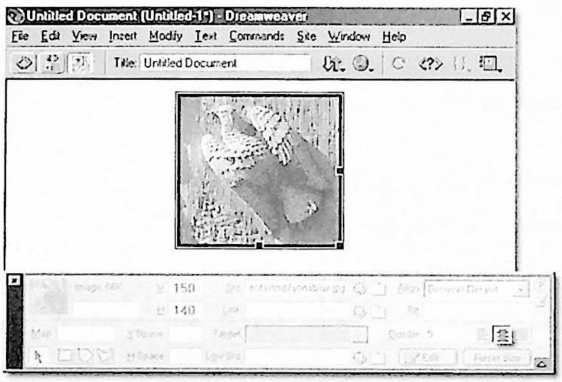
בחירה באפשרות זו מאפשרת לערוך את התג המסומן בעזרת הקלדת פקודות, או מחיקתן.

Wrap Tag

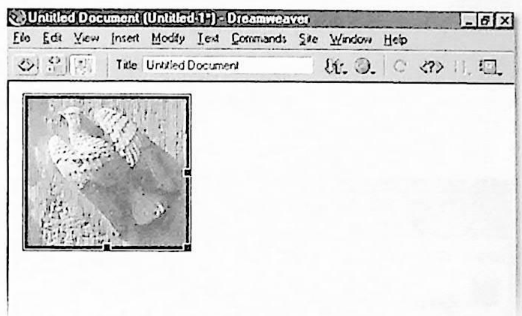




במצב זה ניתן לכתוב תג "עוטף" לתג המסומן, למשל, מרכוז התמונה. התוכנה תציג מיד את השינוי.

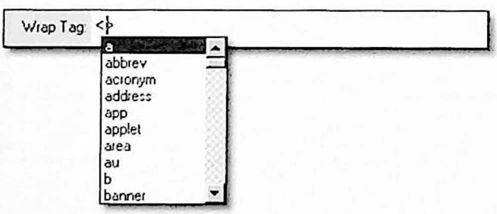


התמונה מיושרת למרכז לאחר שינוי התג



התמונה בצידו השמאלי של המסמך

במקום לכתוב תג "עוטף" ניתן להמתין מספר שניות ואז תופיע רשימת כל התגים בתוכנה מהם ניתן לבחור את התג ה"עוטף".



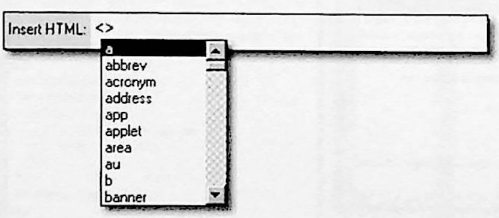


464

הסבר נוסף על הגדרת זמן ההמתנה בפרק **העדפות**.

Insert HTML

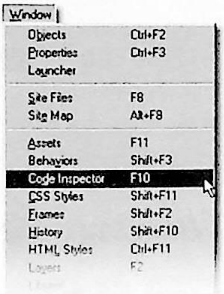




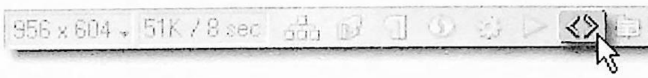
במצב זה ניתן להכניס תגית HTML בתוך התג הקיים.
גם כאן ניתן להקליד פקודה, או להמתין זמן מה, ולבחור פקודה מרשימת הפקודות.

דרך נוספת לכתיבת HTML היא שימוש בחלון עריכה אמיתי, בו ניתן לראות את הקוד ה"מתחבא" מאחורי המסמך, ואף לכתוב HTML. את השינויים ניתן יהיה לראות מייד במסמך המעוצב.

כדי לפתוח את חלון הקודים, יש לבחור בפקודה Code Inspector מתפריט **החלונות** (Window).

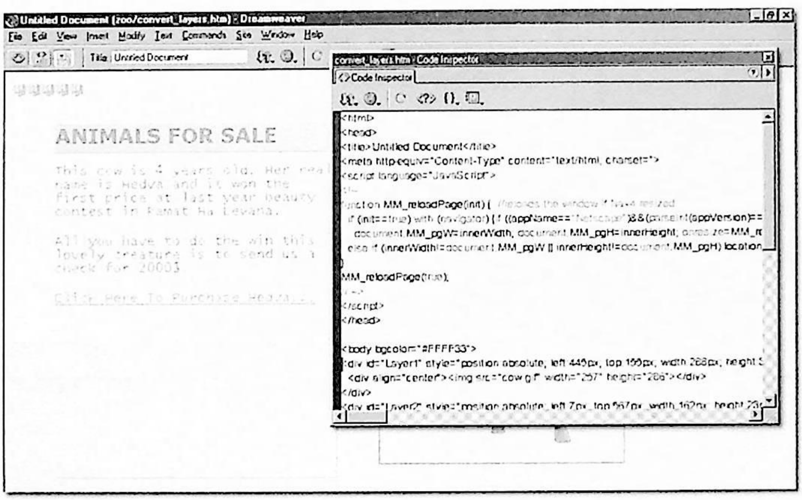


ניתן לפתוח את החלון במהירות על ידי לחיצה על הקיצור שלו במשגר.

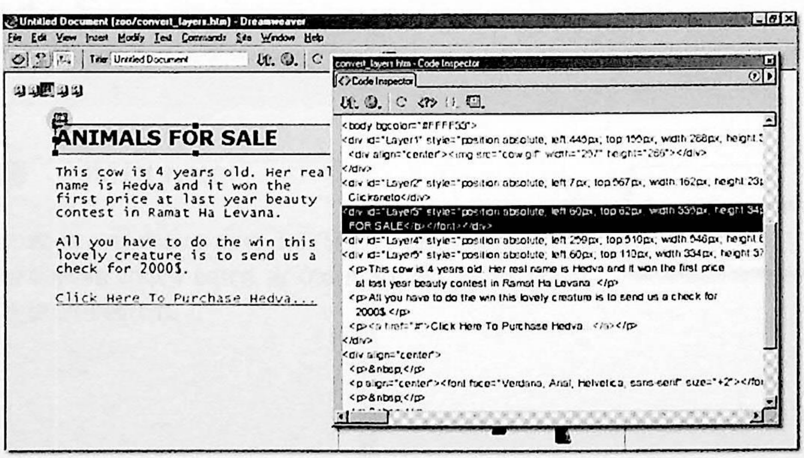


פתיחת החלון תציג את קוד ה-HTML של המסמך הפעיל. חלון זה, הינו חלון עריכת קודים לכל דבר.

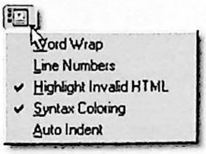
ניתן להקליד בו קוד HTML או לשנות קוד קיים. כמו כן, ניתן לצרף אליו קוד שהועתק ממקור אחר באמצעות הפקודה **צרף** (Paste) מתפריט Edit.



תכונה נוספת וחשובה של החלון, היא שבעת סימון אובייקט במסמך הרגיל, יסומן מיד הקוד הבונה אותו.



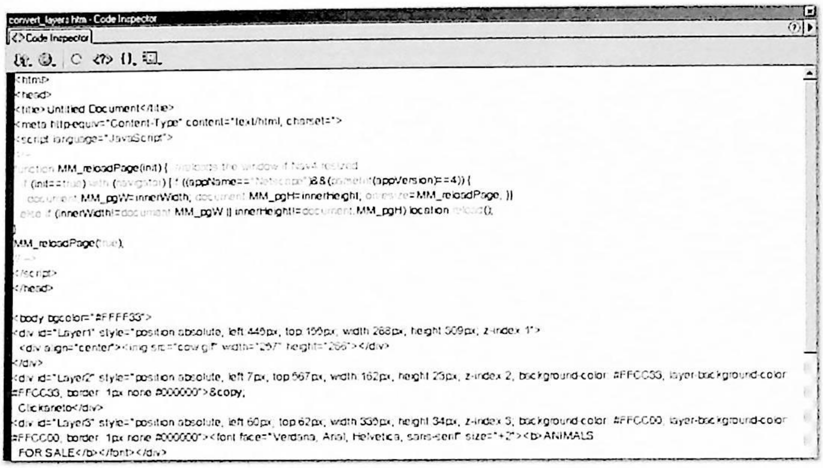
אפשרויות תצוגת החלון



בסרגל המופיע בראש חלון הקודים, ניתן להגדיר את אופן הצגת הקוד. לחיצה על כפתור View Options בסרגל תציג את האפשרויות הבאות.

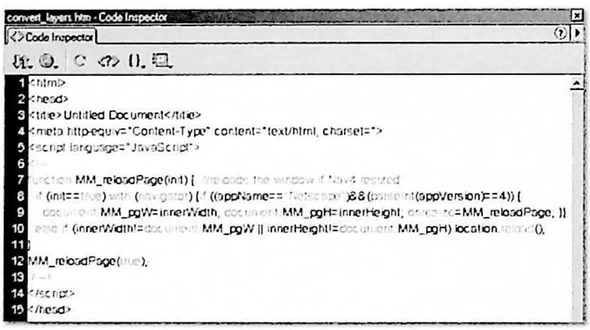
הקפת מלל (Word Wrap)

בחירה באפשרות זו תגרום לשבירת שורות בקצה החלון באופן אוטומטי, ובכך תבטל את פסי הגלילה האופקיים.



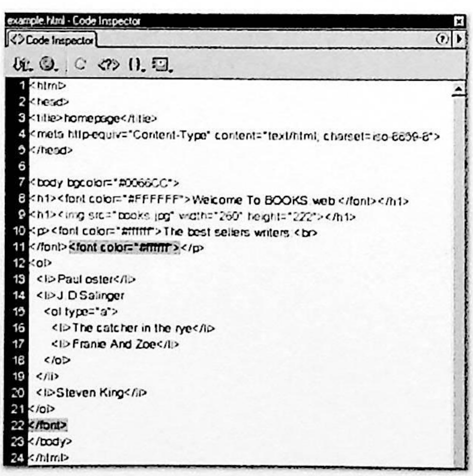
מספור שורות (Line Numbers)

סימון אפשרות זו, ימספר את שורות הקוד. אפשרות זו מומלצת ביותר עבור כותבי קודים מנוסים לצורך איתור מהיר של קודים וביצוע Debuging (תיקון שגיאות תחביר).



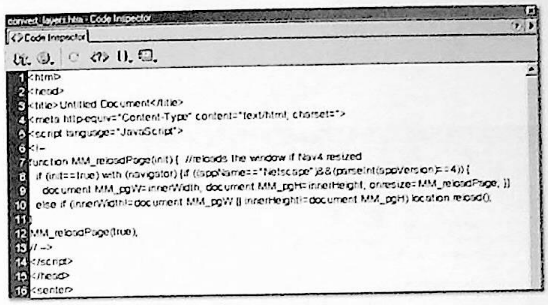
הדגשת קוד שגוי (Highlight Invalid HTML)

סימון אפשרות זו תדגיש קוד HTML שגוי.

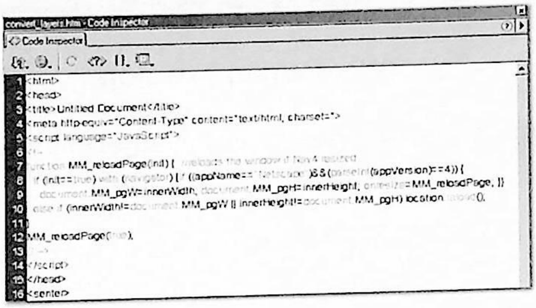


צביעת קוד (Syntax Coloring)

אפשרות חשובה ביותר, המציגה את הקוד באופן צבעוני, כשכל צבע מציין סוג קוד אחר.



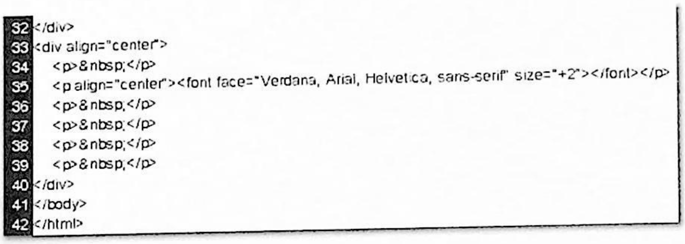
ללא Syntax Coloring



עם Syntax Coloring

כניסה אוטומטית (Auto Indent)

כותבי HTML מנוסים משתמשים ב"כניסות" של המלל על מנת להדגיש קודים מסויימים, בעיקר קודים מקוננים (קודים בתוך קודים). סימון אפשרות זו יבצע את הכניסות באופן אוטומטי.





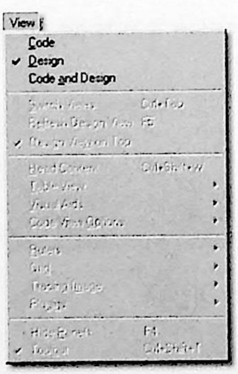
447

הסבר נוסף על אפשרויות כתיבת ושכתוב HTML בפרק **העדפות**, בקטגוריות: Code Color, Code Format, Code Rewriting.

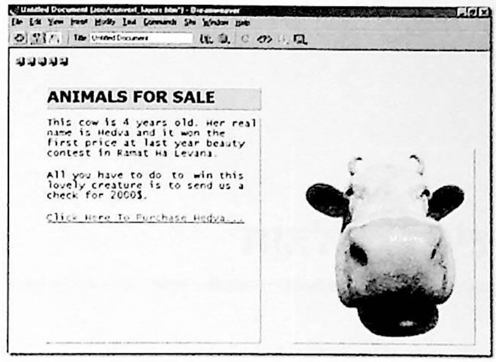
Code View מול Design View

כברירת מחדל, התוכנה פועלת בממשק עיצובי הנקרא Design View. במצב עבודה זה, מופיע מסמך ה-HTML בצורה גרפית, בנסיון לחקות את המראה שלו בדפדפן. תצוגת Code View, תאפשר להציג את המסמך בעזרת קודים (בדומה לחלון ה-Code Inspector).

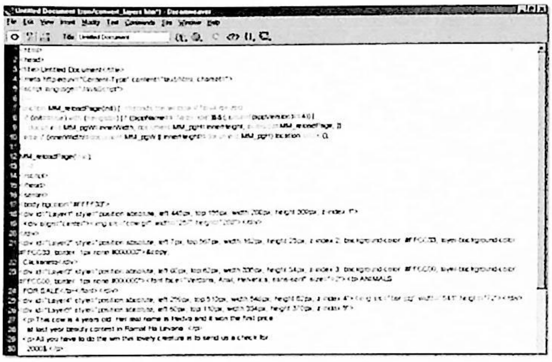
כדי לעבור בין שני מצבי התצוגה יש לבחור בפקודות: Code ו- Design מתפריט **התצוגה** (View).



[illegible] ללא גבולות. בעת הצגתה בתוכנה היא תוצג עם מסגרת מקווקוות סביבה. מסגרת

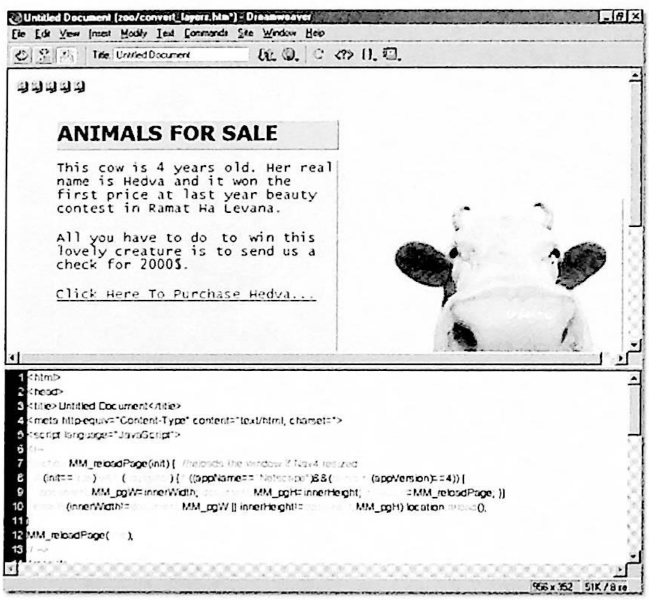


תצוגת Design



תצוגת Code

כמו כן, ניתן להציג את שתי התצוגות במקביל, על ידי בחירה בפקודה Code And Design בתפריט **התצוגה** (View).



מצב התצוגה Code, זהה לחלוטין באפשרויות שלו לחלון Code Inspector (ראה בתחילת הפרק).



33

הסבר נוסף על אפשרויות התצוגה השונות בתוכנה בפרק **תצוגה**.

11

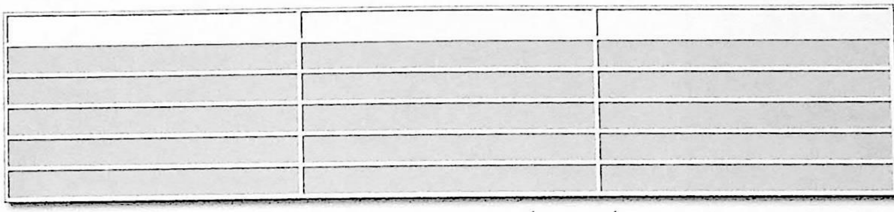
Dreamweaver 4

יצירת טבלאות



טבלאות

טבלאות הינן מערך של שורות ועמודות המצטלבות ביניהן ליצירת תאים.
התאים משמשים להכלת מלל, אוביקטים גרפיים, ובעצם כל מה ש-Dreamweaver מסוגלת לייבא או ליצור בעצמה.
הטבלאות הן כלי רב עוצמה לארגון נתוני מידע, כגון: מערכת שעות, לוחות זמנים, רשימות מלאי וכדומה.
בעזרת הטבלה ניתן ליישר את הנתונים המוקלדים, למיין אותם ולעצב אותם בעזרת מערכות עיצוב מוכנות מראש.
כמו כן, ניתן להשתמש בטבלאות על מנת לפרוס אוביקטים גרפיים על פני הדף ביתר נוחות, וליצור ממשקים מורכבים יותר בעת עיצוב האתר.

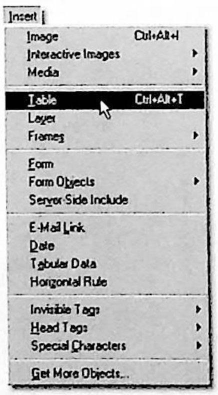


דוגמת טבלה המכילה 3 עמודות, 6 שורות ו-18 תאים

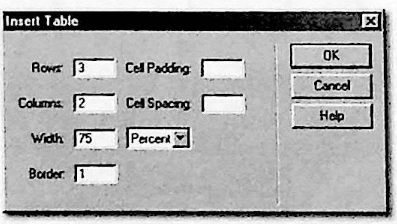
יצירת טבלה



כדי להוסיף טבלה למסמך, יש ללחוץ על כפתור Insert Table, בקטגוריה Common שבחלון Objects.



דרך נוספת להוספת טבלה למסמך היא לבחור בפקודה Table, שבתפריט Insert.



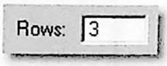
בתיבת השיחה שתיפתח, ניתן להגדיר את מאפייני הטבלה כמו: מספר השורות, מספר העמודות, המרווחים שבין התאים ועוד.



ניתן לשנות טבלאות בצורה קלה, כך שהמאפיינים המוגדרים בתיבת שיחה זו אינם סופיים או מוחלטים.

מאפייני הטבלה

■ מספר השורות בטבלה (Rows)

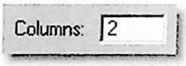


טבלה בת 3 שורות

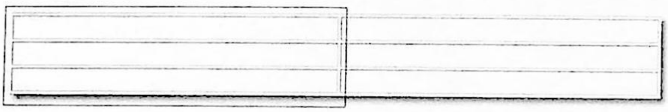


שורה (אובארוב?)

■ מספר העמודות בטבלה (Columns)



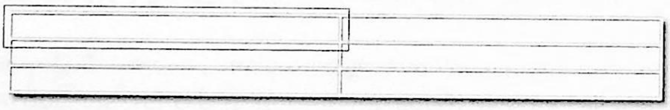
טבלה בת שתי עמודות



עמודה

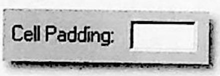
■ מספר התאים (Cells)

מספר התאים בטבלה הוא למעשה מכפלה של מספר העמודות במספר השורות.
טבלה בת 6 תאים



תא

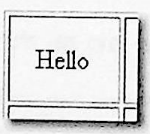
■ שולי התא (Cell Padding)



קביעת ערכים בתיבה זו מגדירה שוליים בפיקסלים לכל תא ותא.



תא ללא שוליים
(ערך 0 בתיבת השיחה Cell Padding)

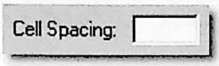


תא עם שוליים של 10 פיקסלים
(ערך 10 בתיבת השיחה Cell Padding)

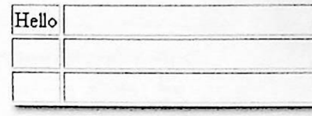


מומלץ להגדיר שוליים כדי למנוע היצמדות של מלל או גרפיקה למסגרת הטבלה.

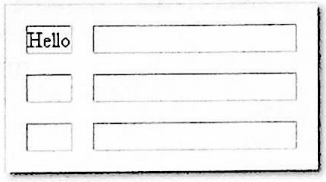
ריווח בין תאים (Cell Spacing)



קביעת ערכים בתיבה זו מגדירה את המרווחים בין תא לתא.



טבלה ללא מרווחים בין התאים
(ערך 0 בתיבת השיחה Cell Spacing)

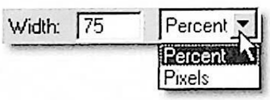


טבלה עם מרווחים של 15 פיקסלים בין התאים
(ערך 15 בתיבת השיחה Cell Spacing)



הנתונים הנקבעים בתיבות השיחה של Cell Spacing ו-Cell Padding משפיעים על כל התאים בטבלה. לא ניתן להגדיר נתונים שונים לתאים שונים באותה טבלה.

רוחב הטבלה (Width)



את רוחב הטבלה ניתן להגדיר בשני אופנים:

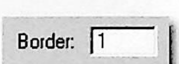
- **Percent** - שימוש באחוזים להגדרת רוחב הטבלה מגדיר, למעשה, את רוחב הטבלה באופן יחסי לרוחב המסך בו הטבלה מוצגת. לדוגמה, הקלדת הערך 50% תקבע שרוחב הטבלה יהיה מחצית מרוחב החלון.
כלומר, אם הטבלה תוצג בחלון שרוחבו 700 פיקסלים יהיה רוחבה 350 פיקסלים, ובחלון שרוחבו 550 פיקסלים יהיה רוחבה 275 פיקסלים. השימוש באחוזים נעשה בשל העובדה שרוחב החלון בדפדפן אינו אחיד בגלל נתוני מסך שונים או הגדרות דפדפן שונות בין מחשב למחשב. הגדרת ערך רוחב הטבלה באחוזים מאפשרת הצגת טבלה שתראה דומה במחשבים שונים באופן פורפורציונלי לרוחב המסך בו היא מוצגת.

- **Pixles** - שימוש ביחידות מידה פיקסלים להגדרת רוחב טבלה מגדיר ערך מוחלט (אבסולוטי).
לדוגמה, הקלדת הערך 50, תקבע שרוחב הטבלה יהיה תמיד 50 פיקסלים, ללא קשר למחשב בו היא מוצגת.

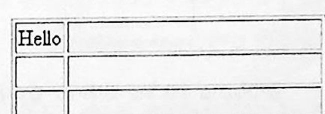


פיקסל היא יחידת מידה בעלת ערך משתנה. כלומר, על מסך מחשב מסוים פיקסל יכול להיות בגודל של 5x5 מ"מ ובמסך מחשב אחר ייתכן וגודלו יהיה 8x8 מ"מ.
לפיכך, הגדרת מידות לטבלאות (ולעצמים בכלל) בפיקסלים עלולה לגרום לכך שהטבלה תופיע בגדלים שונים בעת הצגתה על מסכי מחשב שונים.

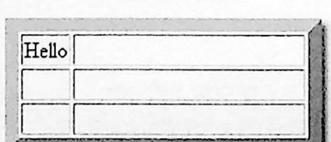
גבול (Border)



קביעת ערכים בתיבה זו מגדירה את עובי המסגרת החיצונית של הטבלה.



טבלה בעלת מסגרת בעובי של פיקסל אחד

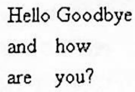


טבלה בעלת מסגרת בעובי של 10 פיקסלים

הקלדת ערך 0 בשדה זו תיצור טבלה ללא גבולות. בעת הצגתה בתוכנה היא תוצג עם מסגרת מקווקוות סביבה. מסגרת זו לא תופיע בעת הצגת הטבלה בדפדפן.



טבלה עם גבולות בעובי של 0 פיקסלים
בעת הצגתה בתוכנה

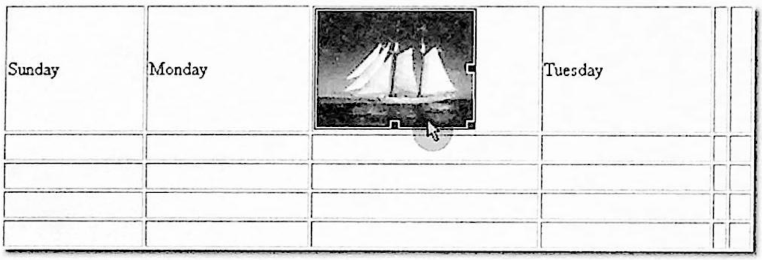


טבלה עם גבולות בעובי של 0 פיקסלים
בעת הצגתה בדפדפן

הזנת נתונים בטבלה

- לחיצה בתוך התא הראשון תאפשר להקליד מלל באותו תא. על מנת לעבור תא אחד קדימה יש להקיש Tab.
- הקשת צירוף המקשים Shift+Tab יחזיר את הסמן תא אחד אחורה.
- הקשה על מקש Tab בשעה שהסמן נמצא בתא האחרון בטבלה תיצור שורה חדשה ותמקם את הסמן בתא הראשון בשורה זו.

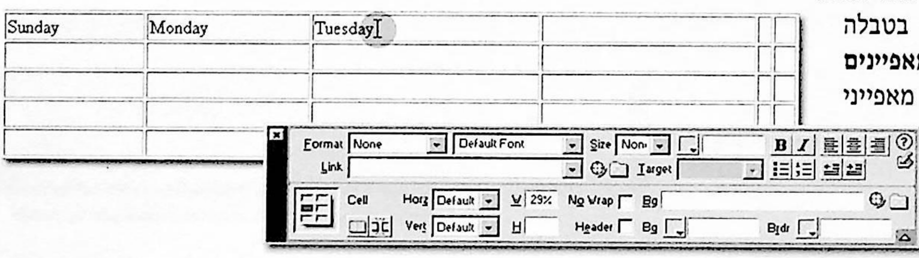
על מנת למקם תמונה בתוך תא בטבלה יש ללחוץ עם העכבר בתא הרצוי ולבחור בפקודה Image שבתפריט Insert.



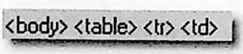
סימון טבלה ומרכיביה

הטבלה מחולקת לארבעה מרכיבים: שורות, עמודות, תאים והטבלה עצמה. ניתן לסמן כל אחד ממרכיבים אלו במספר דרכים וכך לעצב כל אחד מהם.

לחיצה בתוך תא בטבלה תציג בחלון **המאפיינים** (Properties) את מאפייני התא המסומן.



בעת סימון תא, יוצגו בסרגל המצב שבתחתית חלון המסמך תגי ה-HTML המייצגים את המרכיבים השונים:



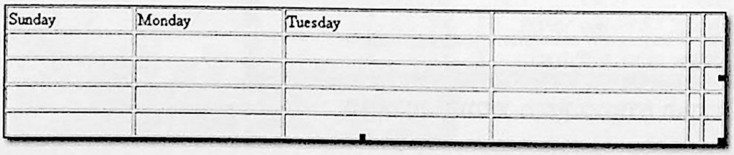
התג <td> מייצג תא בטבלה (Table Data)

התג <tr> מייצג שורה בטבלה (Table Row)

התג <table> מייצג את הטבלה כולה

לחיצה על התג המתאים תסמן את המרכיב הרצוי ותציג את מאפייניו השונים בחלון **המאפיינים** (Properties).

לדוגמה, לחיצה על התג <table> תסמן את הטבלה כולה.



סימון טבלה בדרך זו מקל על בחירת טבלה, שהיא לרוב משימה לא פשוטה.

כדי לסמן טבלה באופן ידני יש למקם את הסמן מעל אחד הגבולות, עד שצורתו משתנה לסמן בעל ארבעה ראשים, ורק אז ללחוץ על לחצן העכבר. לאלו מאיתנו שידיהם אינן יציבות במיוחד, זו עלולה להיות משימה מייגעת.

Sunday	Monday	Tuesday	

דרך נוספת לסימון טבלה היא לחיצה באחד מתאי הטבלה ובחירה בפקודה Select Table מתפריט המשנה Table שבתפריט Modify.



הקשת צירוף המקשים Ctrl+A (Command+A במקינטוש) תגרום לבחירת תא אחד בטבלה, והקשה נוספת של צירוף מקשים זה, תגרום לבחירת כל הטבלה.

שליטה במספר השורות או העמודות

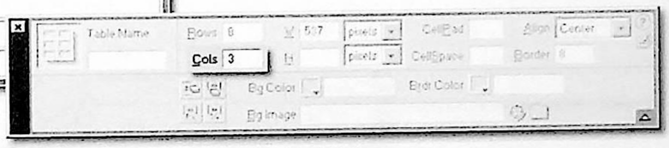
גם לאחר יצירת טבלה, עיצובה והוספת תכולה בתאים, ניתן לחזור ולשנות את מספר השורות והעמודות המרכיבות את הטבלה.

שליטה במספר העמודות

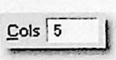
כדי לשנות את מספר העמודות יש לסמן את הטבלה הרצויה ולפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties).
הערך המספרי המופיע בשדה Cols מציין את מספר העמודות הקיימות בטבלה המסומנת.

Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	100
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

טבלה עם 3 עמודות



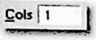
שדה Cols



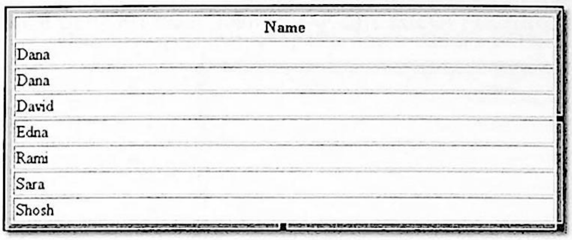
הקלדת הערך 5 בשדה Cols שבחלון **המאפיינים** (Properties) בטבלה המכילה שלוש עמודות, תוסיף שתי עמודות מימין לעמודה האחרונה.

Name	Age	IQ		
Dana	28	100		
Dana	21	125		
David	81	130		
Edna	34	100		
Rami	33	85		
Sara	12	99		
Shosh	45	70		

העמודות יתווספו מימין לעמודה האחרונה

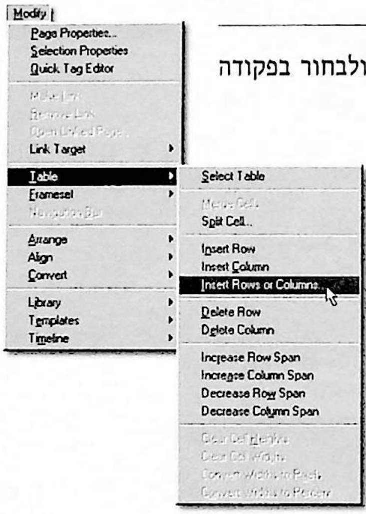


הקלדת הערך 1 בשדה Cols שבחלון **המאפיינים** (Properties) בטבלה המכילה חמש עמודות, תמחק את ארבע העמודות הימניות בטבלה.

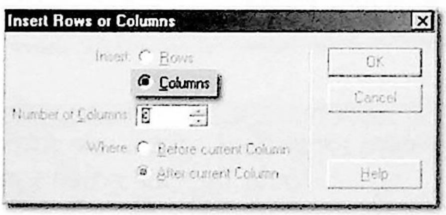


מחיקת ארבע העמודות

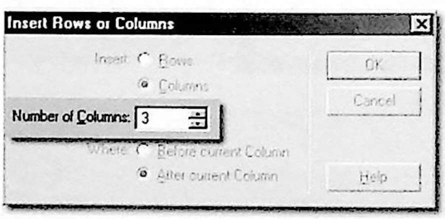
■ הוספת עמודות



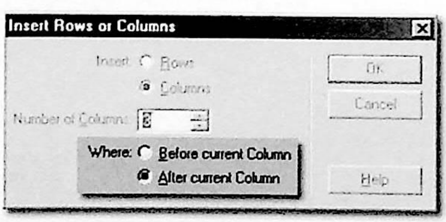
על מנת לשלוט במיקום העמודות המתווספות לטבלה, יש לסמן תא בטבלה ולבחור בפקודה Insert Rows or Columns מתפריט המשנה Table שבתפריט Modify.
בתיבת השיחה שתיפתח יש להגדיר את אופן הוספת העמודות.



ראשית, יש לסמן את האפשרות Columns להוספת עמודות.



בתיבת השיחה Number of Columns יש להגדיר את מספר העמודות שהתוכנה נדרשת להוסיף.

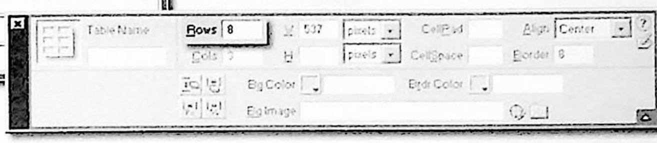


לבסוף, יש להגדיר היכן (Where) להוסיף את העמודות.
ניתן לבחור ב-Before current Column (לפני העמודה המסומנת או העמודה בה נמצא התא המסומן) או After current Column (אחרי העמודה המסומנת או העמודה בה נמצא התא המסומן).

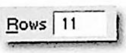
כדי לשנות את מספר השורות יש לסמן את הטבלה הרצויה ולפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties). הערך המספרי המופיע בשדה Rows מציין את מספר השורות הקיימות בטבלה המסומנת.

Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	100
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

הטבלה המסומנת



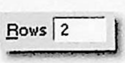
שדה Rows



הקלדת הערך 11 בשדה Rows שבחלון **המאפיינים** (Properties) בטבלה המכילה 8 שורות, תוסיף 3 שורות מתחת לשורה האחרונה.

Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	100
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

3 השורות יתווספו מתחת לשורה האחרונה

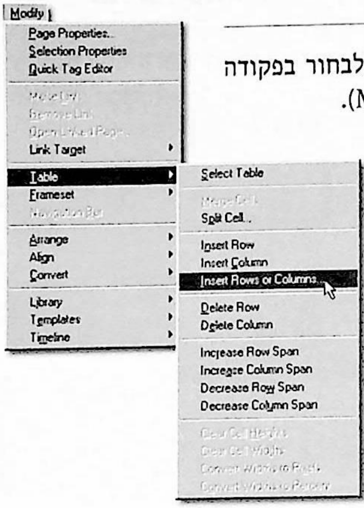


הקלדת הערך 2 בשדה Rows שבחלון **המאפיינים** (Properties) בטבלה המכילה 11 שורות, תימחק את 9 השורות התחתונות בטבלה.

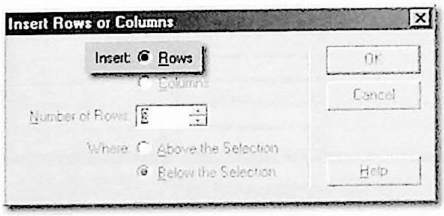
Name	Age	IQ
Dana	28	100

9 השורות התחתונות יימחקו

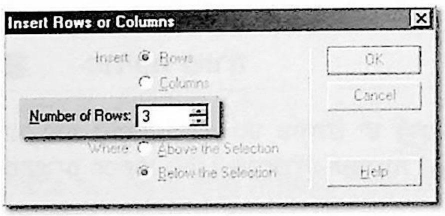
הוספת השורות



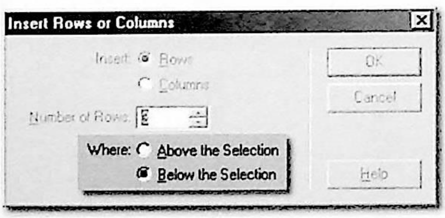
על מנת לשלוט במיקום השורות המתווספות לטבלה, יש לסמן תא בטבלה ולבחור בפקודה Insert Rows or Columns מתפריט המשנה Table שבתפריט **התכונות** (Modify).
בתיבת השיחה שתיפתח יש להגדיר את אופן הוספת השורות.



ראשית, יש לסמן את האפשרות Rows להוספת שורות.

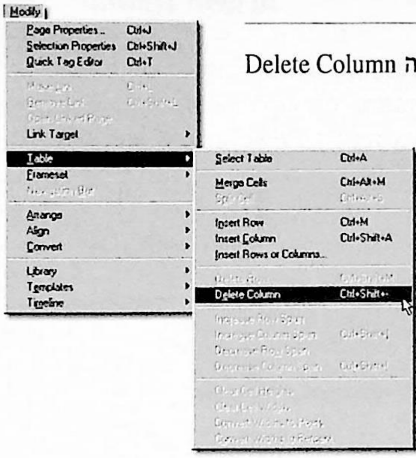


בתיבת השיחה Number of Rows יש להגדיר את מספר השורות שהתוכנה נדרשת להוסיף.



לבסוף יש להגדיר היכן (Where) להוסיף את השורות.
ניתן לבחור ב-Above the Selection (מעל לשורה המסומנת או השורה בה נמצא התא המסומן) או Below the Selection (מתחת לשורה המסומנת או השורה בה נמצא התא המסומן).

מחיקת עמודה



על מנת למחוק עמודה (או עמודות), יש לסמן את העמודה ולבחור בפקודה Delete Column מתפריט המשנה Table שבתפריט **התכונות** (Modify).

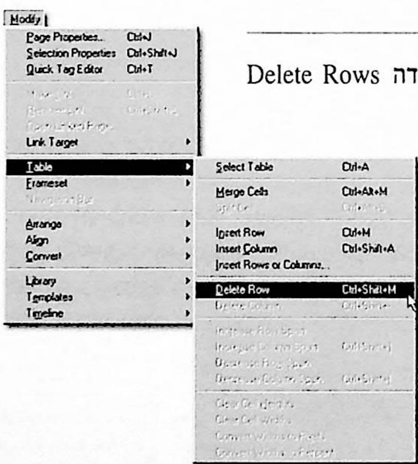
Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	100
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

סימון העמודה

Name	IQ
Dana	100
Dana	125
David	130
Edna	100
Rami	85
Sara	99
Shosh	70

לאחר ביצוע הפקודה Delete Column

מחיקת שורה



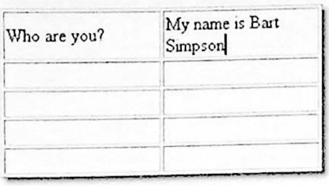
על מנת למחוק שורה (או שורות) יש לסמן את השורה ולבחור בפקודה Delete Rows מתפריט המשנה Table שבתפריט **התכונות** (Modify).

Name	IQ
Dana	100
Dana	125
David	130
Edna	100
Rami	85
Sara	99
Shosh	70

סימון השורה

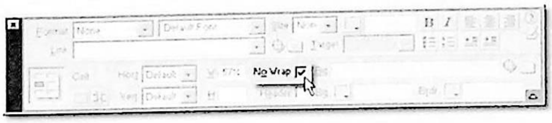
Dana	100
Dana	125
David	130
Edna	100
Rami	85
Sara	99
Shosh	70

לאחר ביצוע הפקודה Delete Row

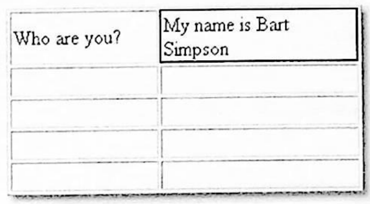


בעת הקלדת מלל ארוך בתא בטבלה, המלל "יגלוש" לשורה חדשה בעת הגעת הסמן לקצה השורה.

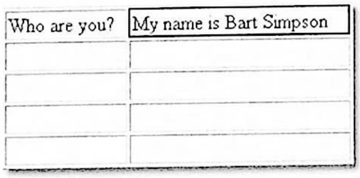
כיוון שהשורה בעמודה הימנית ארוכה מרוחב התא, היא נשברת באופן אוטומטי והמילה Simpson "גולשת" לשורה נוספת.



כדי למנוע "גלישה" של מלל בתוך תא בטבלה, ניתן לסמן את התא הרצוי ולבחור באפשרות No Wrap מתוך חלון **המאפיינים** (Properties).



ללא סימון No Wrap



עם סימון No Wrap



ניתן לסמן את האפשרות No Wrap עוד בטרם הוקלד מלל בתא, ובכך למנוע מראש אפשרות "גלישה" של מלל בתא.

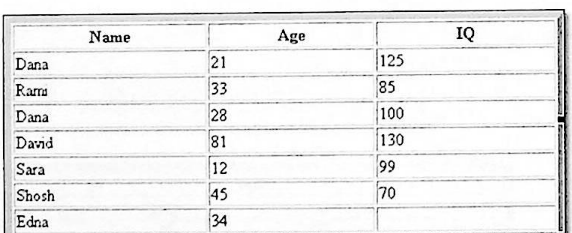
■ מיון נתונים בטבלה

טבלאות משמשות, כאמור, לארגון של מידע רב באופן מסודר ונוח לקריאה.

כלי עזר לארגון מידע בטבלה הוא **כלי המיון**. **כלי המיון** מאפשר לסדר את המלל בעמודות בסדר אלפבתי או מספרי, עולה או יורד. מיון המלל בסדר אלפאבתי או מספרי מסייע לגולש בעת חיפוש מידע בנתונים המופיעים בטבלה.

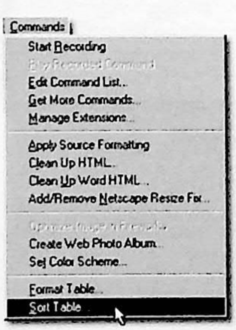
מיון הנתונים בטבלה מתבצע באופן הבא:

ראשית, יש לסמן את הטבלה.



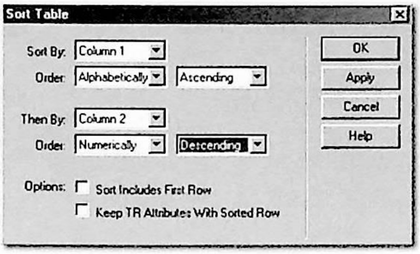
Name	Age	IQ
Dana	21	125
Rami	33	85
Dana	28	100
David	81	130
Sara	12	99
Shosh	45	70
Edna	34	

לאחר מכן, יש לבחור בפקודה Sort Table מתפריט Commands, על מנת לקבוע את אופן מיון הנתונים בטבלה.

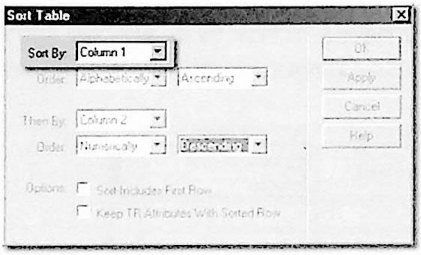


אופן מיון הנתונים בטבלה

בתיבת השיחה ניתן להגדיר את אופן מיון הנתונים בטבלה המסומנת.

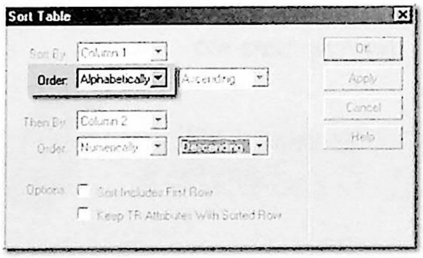


יש להגדיר על פי איזה טור יתבצע המיון הראשוני (Column1, Column2 וכך הלאה, בהתאם למספר הטורים שבטבלה המסומנת).

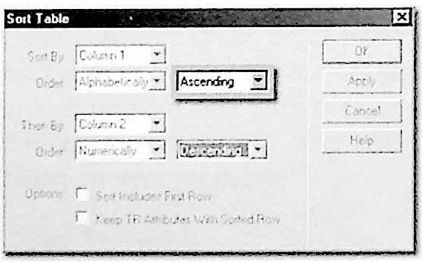


לאחר מכן יש לקבוע את סדר המיון:

- **Alphabetically** - לפי האלף בית האנגלי
- **Numerically** - לפי מספור



לאחר בחירה בסוג המיון, יש להגדיר האם המיון יתבצע בסדר עולה - Adcending או סדר יורד - Descending.
כדי למיין את הטבלה על פי שמות האנשים בסדר אלפבתי עולה, יש לבחור באפשרות המיון של הטור הראשון במיון אלפבתי בסדר עולה.



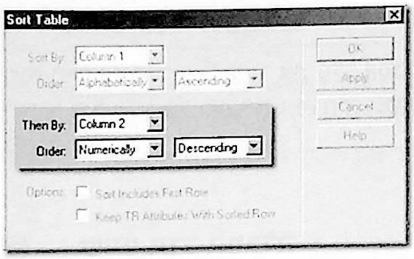
Name	Age	IQ
Dana	21	125
Rami	33	85
Dana	28	100
David	81	130
Sara	12	99
Shosh	45	70
Edna	34	

הטבלה לפני מיון

Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

הטבלה לאחר מיון בסדר אלפבתי עולה

סדר מיון משני



לעיתים, אין די במיון הראשוני לארגון הנתונים ויש צורך במיון משני. במידה וישנם מספר נתונים זהים בעמודה ממויינת, סדר המיון המשני יקבע איך לסדר אותם בינם לבין עצמם.

לדוגמה, בטבלה מופיע השם Dana פעמיים בעמודה הראשונה. היות והמיון הראשוני בוצע על פי עמודת Name בסדר אלפביתי עולה, מופיעות שתי ה"דנות" ראשונות.

השאלה כעת היא איך למיין את ה"דנות" בינן לבין עצמן.

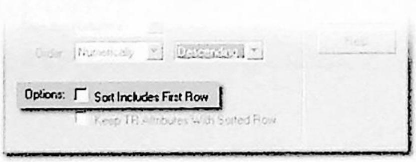
לשם כך נועד סדר המיון המשני. בעת המיון ניתן לבקש בסדר המיון הראשי לסדר את עמודת ה-Name בסדר אלפבתי עולה ובסדר המיון המשני לסדר את עמודת ה-Age בסדר יורד.

במילים אחרות: אם ישנם שני שמות זהים או יותר, ימויינו השמות בינם לבין עצמם על פי סדר הגילאים בסדר יורד.

Name	Age	IQ
Dana	28	100
Dana	21	125
David	81	130
Edna	34	
Rami	33	85
Sara	12	99
Shosh	45	70

ואכן, Dana בת ה-28 מופיעה לפני Dana בת ה-21, Dana בת ה-21 מופיעה לפני David בן ה-81, למרות שגילה נמוך משלו, בשל סדר המיון הראשי בו המילה Dana מופיעה לפני המילה David בסדר אלפאבתי עולה.

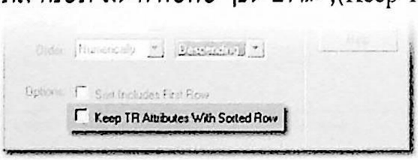
אפשרויות נוספות בחלון מיון נתונים בטבלה



סימון האפשרות מיון כולל שורה ראשונה (Sort Includes First Row) מגדיר גם את הנתונים בשורה הראשונה בטבלה, כנתונים שיש למיין. לדוגמה, לאחר מיון העמודה הראשונה, אין התייחסות למילה Name בראש העמודה הראשונה כנתון שיש למיין אותו. ומיקומה לא שונה, על אף שהיא אמורה להופיע אחרי המילה Dana.

סימון אפשרות זו היה גורם למילה Name לשנות את מיקומה בעמודה ולהתמקם בין השם Edna לשם Rami.

סימון האפשרות השאר מאפייני טבלה (Keep TR Attributes With Sorted Row), יגרום לכך שהשורה לא תשנה את העיצוב שלה על אף שינוי סדר השורות.



לדוגמה, אם השורה השלישית בטבלה צבועה בצבע אדום, ולאחר המיון היא תמוקם בשורה השישית, שורה זו תצבע בצבע אדום.

Artist	Album
Genesis	Foxtrot
Autumn Tears	Poems for dying children
Pulp	It
Black box recorder	Facts of life
Dead can dance	Aion
Current 93'	Soft black stars
Edward Ka-Spel	China doll

הטבלה לפני מיון

Artist	Album
Autumn Tears	Poems for dying children
Black box recorder	Facts of life
Current 93'	Soft black stars
Dead can dance	Aion
Edward Ka-Spel	China doll
Genesis	Foxtrot
Pulp	It

הטבלה לאחר מיון

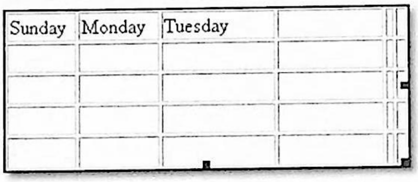
שליטה בגודל הטבלה

בעת יצירת טבלה יש להגדיר את גודל הטבלה בפיקסלים או באחוזים. הגודל המוגדר בתיבת שיחה זו אינו סופי וניתן לשינוי בכל שלב של העבודה בצורה די פשוטה ובסיסית. את גודל הטבלה, רוחב העמודות וגובה השורות ניתן לשנות בעזרת העכבר.

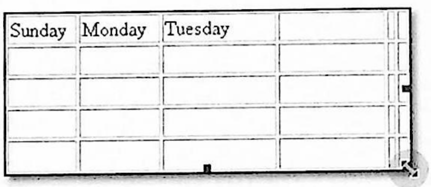
■ שינוי גודל הטבלה

יש לסמן את הטבלה בעזרת אחת מאפשרויות הסימון. לאחר מכן, יש למקם את הסמן בפינה הימנית התחתונה של הטבלה עד שהסמן משנה את צורתו לחץ דו ראשי, ואז יש לגרור את הפינה לגודל הרצוי.

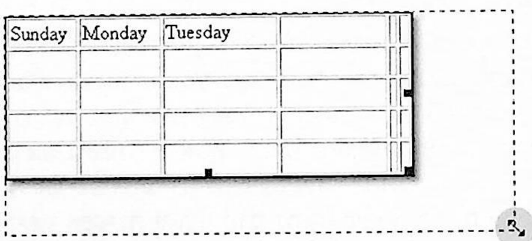
1 סימון הטבלה



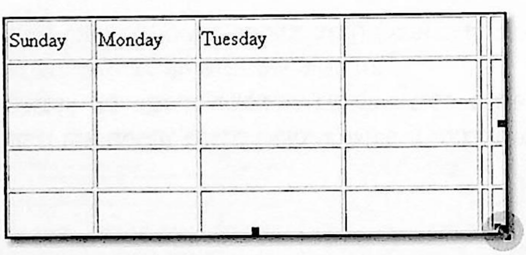
2 מיקום הסמן בפינה הימנית התחתונה של הטבלה



3 גרירה של העכבר לגודל הרצוי של הטבלה



4 עזיבה של העכבר

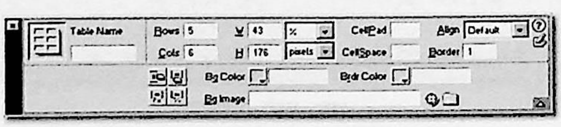




לחיצה וגרירה תוך החזקת מקש Shift תשמור על הפרופורציות של הטבלה.

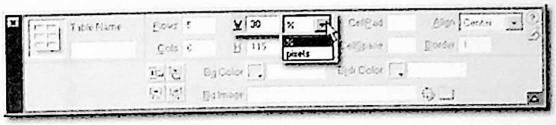
■ שינוי גודל טבלה בחלון המאפיינים (Properties)

בעת סימון טבלה יופיעו נתוני הטבלה המסומנת בחלון **המאפיינים** (Properties). חלק מהמאפיינים בחלון זה נוגעים למידותיה של הטבלה המסומנת.

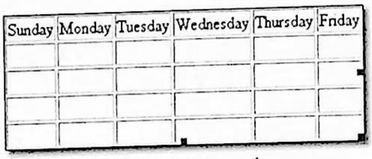


רוחב הטבלה

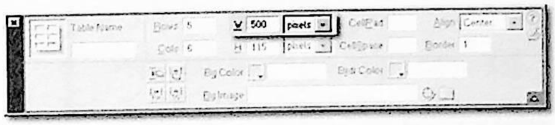
בעת סימון טבלה יופיע בשדה W (Width) שבחלון **המאפיינים** (Properties) ערך המציין את רוחב הטבלה המסומנת. ניתן להציג את רוחב הטבלה בשני אופנים: באחוזים או בפיקסלים. כאמור, פיקסלים מציינים גודל מוחלט, ואחוזים גודל יחסי לרוחב החלון בדפדפן. כדי להגדיר רוחב שונה יש פשוט להקליד את הערך הרצוי, ולבחור האם הוא מספר הפיקסלים או האחוזים מרוחב החלון.



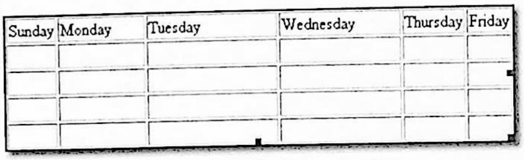
בחירה ביחידות מידה - אחוזים



טבלה ברוחב של 30%



בחירה ביחידות מידה - פיקסלים



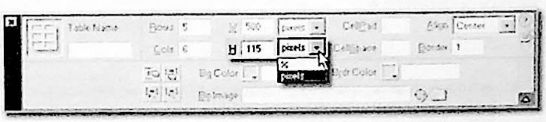
טבלה ברוחב של 500 פיקסלים



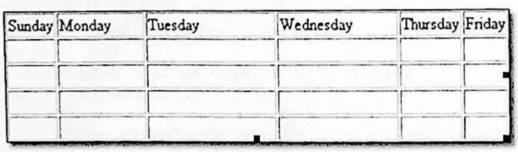
אם תוכן הטבלה גדול מהערך המצוין (תמונות גדולות, או מילים ארוכות) הטבלה תקטן לרוחב המינימלי הדרוש להחלת התוכן.
שינוי רוחב טבלה אינו משפיע על גודל העצמים או על מלל במשולב בטבלה.

גובה טבלה

בעת סימון טבלה יופיע בשדה H (Heigth) שבחלון **המאפיינים** (Properties) ערך המציין את גובה הטבלה המסומנת. ניתן להציג את גובה הטבלה בשני אופנים: באחוזים או בפיקסלים. כאמור, פיקסלים מציינים גודל מוחלט, ואחוזים גודל יחסי לרוחב החלון בדפדפן. כדי להגדיר גובה שונה יש פשוט להקליד את הערך הרצוי, ולבחור האם הוא מספר הפיקסלים או האחוזים מגובה החלון.



הקלדת הערך 115 פיקסלים בשדה H



הטבלה, בגובה 115 פיקסלים

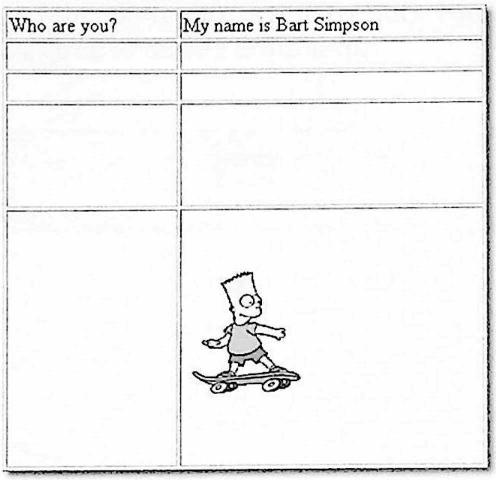


בכל שלב של העבודה ניתן להמיר את גודל הטבלה הנתון מערכים אבסולוטיים הנקבעים ביחידות מידה של פיקסלים, לערכים רלטיביים נקבעים ביחידות מידה של אחוזים, ולהפך, על ידי שימוש בפקודות Convert Table Widths To Pixels (המר רוחב טבלה לפיקסלים) ו-Convert Table Widths To Precents (המר רוחב טבלה לאחוזים) אשר נמצאות בחלון **המאפיינים** (Properties) בעת סימון טבלה.

התאמה אוטומטית של גודל טבלה לתוכן שלה

לעיתים הטבלה גדולה בהרבה מהתוכן המוצג בה. ניתן להקטין את גודל הטבלה, כך שתתאים לגודל התוכן שלה.

הטבלה גדולה בהרבה מגודל התוכן המוצג בה.

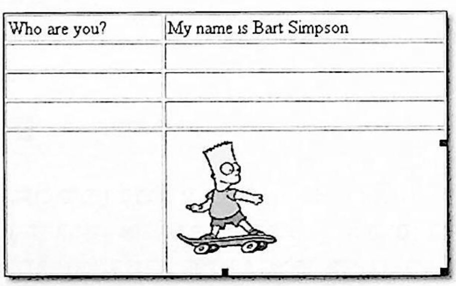


על מנת להתאים את גודל הטבלה לגודל התוכן המוצג בה יש לסמן את הטבלה, ואז לבצע את התהליך בשני שלבים:

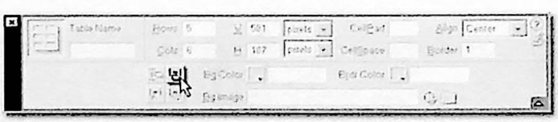
1. ראשית, יש להקטין את גובה השורות לגובה מינמלי על ידי לחיצה על הכפתור Clear Row Heights שבחלון **המאפיינים** (Properties).



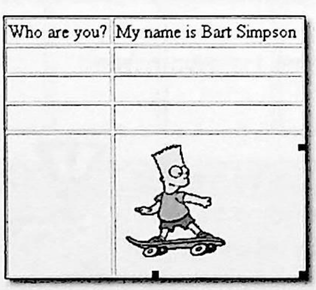
הטבלה, לאחר הקטנת גובה השורות.



2. לאחר מכן יש להקטין את רוחב העמודות לרוחב המינמלי על ידי לחיצה על הכפתור Clear Columns Widths שבחלון **המאפיינים** (Properties).



לאחר ביצוע שתי פקודות אלו הטבלה הוקטנה לגודל המינימלי הדרוש להצגת התוכן שבה.



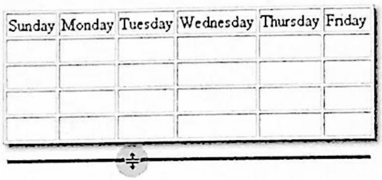
שינוי גובה השורה

כדי לשנות גובה שורה בטבלה יש למקם את הסמן על גבול השורה הרצוי (אין זה משנה אם זה הגבול העליון או התחתון) עד שהסמן משנה צורתו לחץ דו-ראשי, ואז יש לגרור את הגבול למיקום הרצוי.

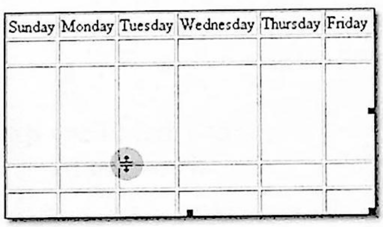
1 מיקום העכבר מעל גבול הטבלה עד שינוי הסמן לחץ דו ראשי



2 גרירת גבול הטבלה למיקום הרצוי

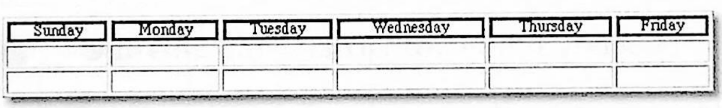


3 עזיבת העכבר מקבעת את גובה השורה

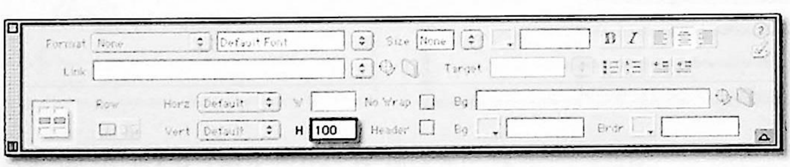


שינוי גובה שורה בחלון המאפיינים (Properties)

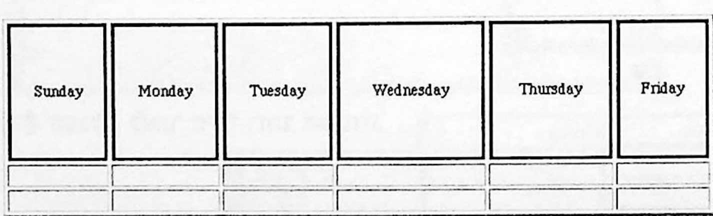
1 על מנת לשנות את גובה השורה יש לסמן אותה על ידי לחיצה וגרירה של העכבר לרוחב השורה (או לחיצה על התג <tr> בסרגל המצב - Status Bar).



2 הקלדת ערכים בשדה הגובה H (Height) תקבע את גובה השורה בפיקסלים.



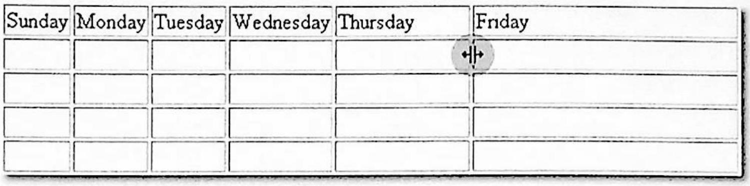
3 גובה השורה השתנה ל100 פיקסלים.



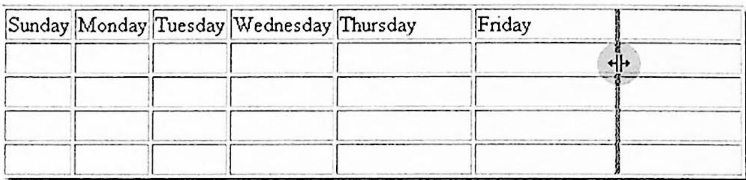
שינוי רוחב עמודה

כדי לשנות רוחב עמודה בטבלה יש למקם את הסמן על גבול העמודה הרצויה (אין זה משנה אם זה הגבול הימני או השמאלי), עד שהסמן משנה צורתו לחץ דו ראשי, ואז יש לגרור את גבול למיקום הרצוי.

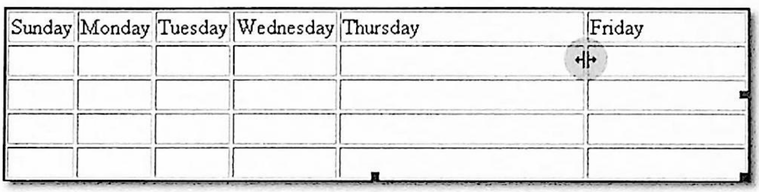
1. מיקום העכבר מעל גבול הטבלה עד שינוי הסמן לחץ דו ראשי.



2. גרירת גבול הטבלה למיקום הרצוי.

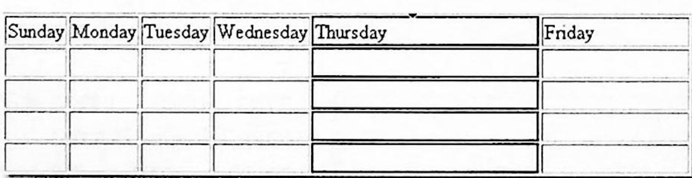


3. עזיבת העכבר מקבעת את גובה השורה.

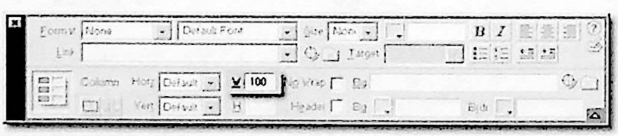


שינוי רוחב עמודה בחלון המאפיינים (Properties)

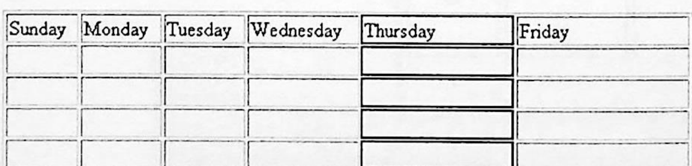
1. מיקום הסמן בראש העמודה הרצויה עד שצורתו משתנה לצורת חץ עבה, ולחיצה על העכבר.



2. הקלדת ערכים בשדה הרוחב W (Width) תקבע את רוחב העמודה בפיקסלים.



3. הטבלה, לאחר שינוי רוחב העמודה.



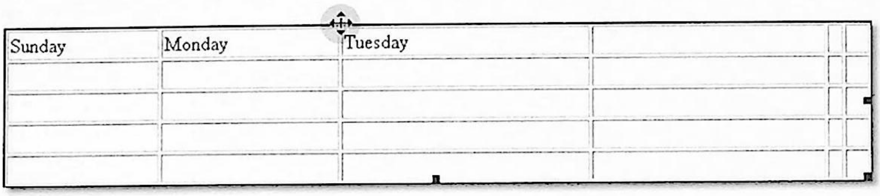
יישור הטבלה ביחס למסמך

את הטבלה ניתן ליישר בשלושה אופנים - יישור לימין המסמך, יישור למרכז המסמך או יישור לצידו השמאלי של המסמך. על מנת להשתמש באפשרויות היישור יש לסמן את הטבלה, ולבחור ביישור הרצוי מתוך תיבת השיחה Align שבחלון **המאפיינים** (Properties).

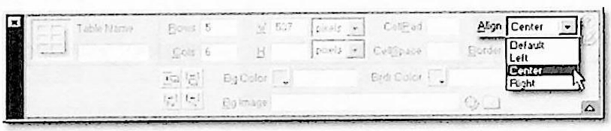
ניתן לבחור באחת מהאפשרויות הבאות:

- **Default** - יישור על פי ברירות המחדל של הדפדפן בו מוצגת הטבלה. בדרך כלל יישור למרכז המסמך.
- **Left** - יישור לצידו השמאלי של המסמך.
- **Center** - יישור למרכז המסמך.
- **Right** - יישור לצידו הימני של המסמך.

1 סימון הטבלה.



2 בחירה ביישור הרצוי מתוך תיבת השיחה Align שבחלון **המאפיינים** (Properties).

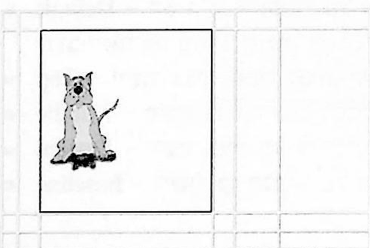


יישור נתונים בטבלה

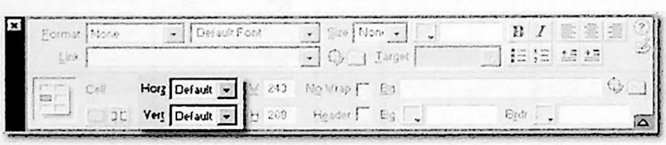
על מנת ליישר נתונים הממוקמים בטבלה יש לסמן את התא, או התאים, בהם נמצאים הנתונים הרצויים ליישור.

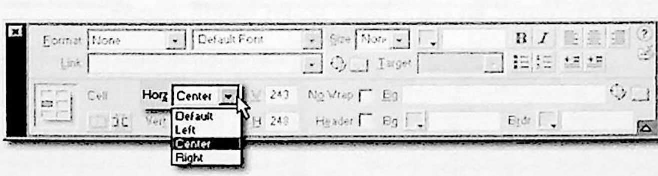
היישור בתוך תא בטבלה יכול להתבצע בשני צירים: אופקי ואנכי.

ניתן ליישר מלל או עצם גרפי כלשהו.



לאחר סימון תאי טבלה, ניתן להבחין בשני נתוני יישור - Horz (אופקי) ו-Vert (אנכי) בחלון **המאפיינים** (Properties).

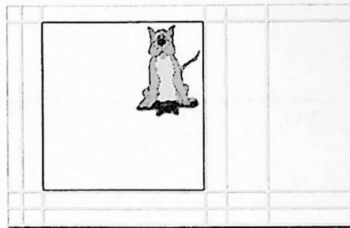


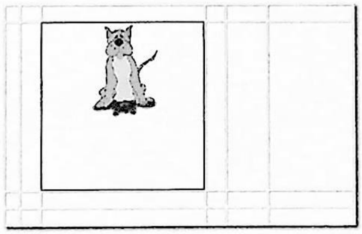


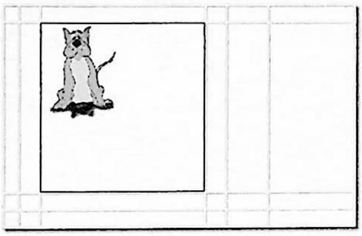
בתיבת השיחה של היישור האופקי ניתן לבחור
בין 4 אפשרויות שונות

יישור אופקי

- **Default** – יישור בציר האופקי של התא המסומן על פי ברירות המחדל של הדפדפן בו מוצגת הטבלה. לרוב, יישור זה מוגדר כיישור שמאלי (Left).
- **Left** – יישור בציר האופקי לצידו השמאלי של תא הטבלה בו הוא נמצא.
- **Center** – יישור בציר האופקי למרכז תא הטבלה בו הוא נמצא.
- **Right** – יישור בציר האופקי לצידו הימני של תא הטבלה בו הוא נמצא.

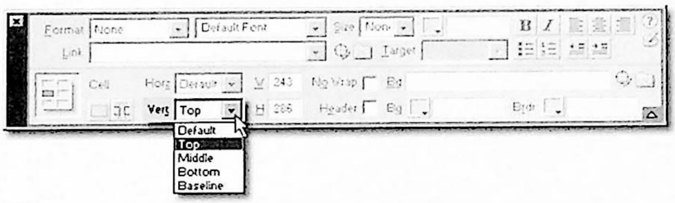

Right


Center

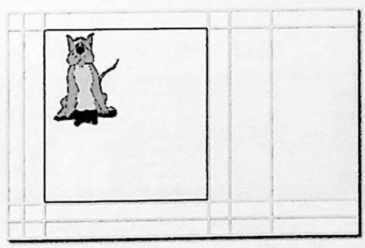

Left

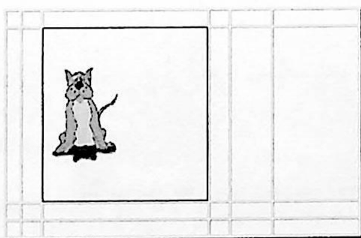
יישור אנכי

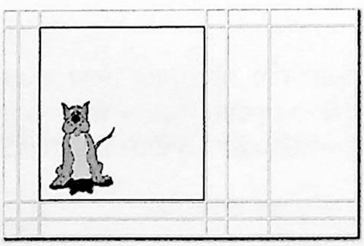
בתיבת השיחה של היישור האנכי ניתן לבחור בין 5 אפשרויות שונות.



- **Default** – יישור בציר האנכי של התא המסומן על פי ברירות המחדל של הדפדפן בו מוצגת הטבלה. לרוב יישור זה מוגדר כיישור לאמצע (Middle).
- **Top** – יישור בציר האנכי לפינה העליונה של תא הטבלה בו הוא נמצא.
- **Middle** – יישור בציר האנכי למרכז תא הטבלה בו הוא נמצא.
- **Bottom** – יישור בציר האנכי לפינה התחתונה של תא הטבלה בו הוא נמצא.
- **Baseline** – יישור קו הבסיס של מלל בציר האנכי למרכז תא הטבלה בו הוא נמצא.


Top


Middle


Bottom

עיצוב הטבלה

לאחר יצירת הטבלה ניתן להשתמש בכלים רבים לעיצוב הטבלה.
את רקע הטבלה ניתן למלא בצבע אחיד (כלומר, לכל התאים אותו צבע רקע) או למלא כל תא בטבלה בצבע אחר. את תאי הטבלה ניתן למלא גם בתמונת רקע. בנוסף, ניתן לעצב את גבולות הטבלה, ולשנות את עובי הגבולות ואת צבע המסגרת. לכל תא בטבלה ניתן להגדיר צבע מסגרת שונה. בכדי לחסוך זמן, ניתן להשתמש בערכות עיצוב מוכנות מראש ואף לשנות אותן במקרה הצורך. כדי לשנות את ממשק הטבלה, ניתן לפצל תא יחיד (מסכן...) למספר תאים או לאחד מספר תאים לשם יצירת תא יחיד.

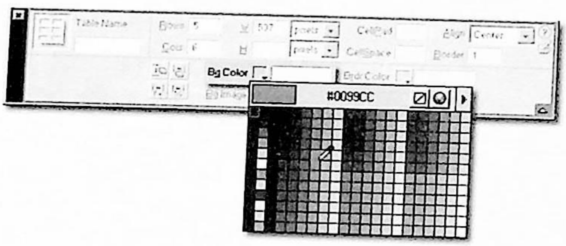
■ צביעת טבלה

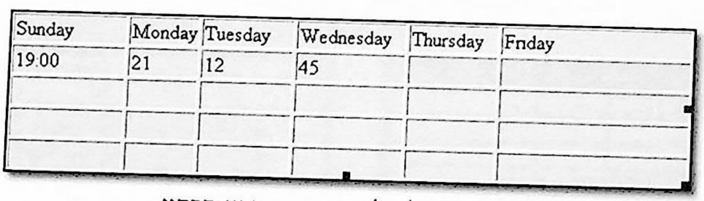
לאחר סימון הטבלה הרצויה, ניתן להשתמש בחלון **המאפיינים** (Properties) לצביעת הטבלה וגבולותיה.



Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
19.00	21	12	45		

כל שיש לעשות, הוא ללחוץ בתיבת השיחה Bg Color (צבע הרקע) ולבחור בצבע הרצוי מטבלת הצבעים.



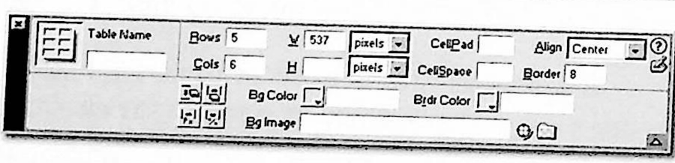


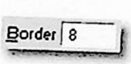
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
19.00	21	12	45		

מראה הטבלה לאחר שינוי צבע הרקע

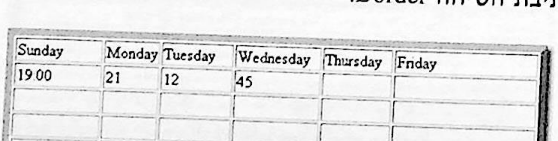
■ עיצוב גבולות הטבלה

לאחר סימון הטבלה ניתן לשלוט במאפייני העיצוב של גבולות הטבלה באמצעות חלון **המאפיינים** (Properties)



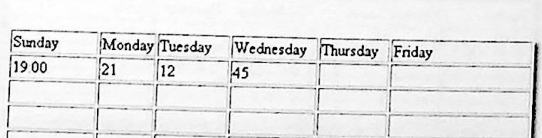


ראשית, ניתן לקבוע את עובי המסגרת החיצונית, המוגדר תמיד ביחידות מידה של פיקסלים.
כדי לשנות את עובי המסגרת יש להקליד את הערך הרצוי בתיבת השיחה Border.



Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
19.00	21	12	45		

טבלה עם מסגרת בעובי 8 פיקסלים

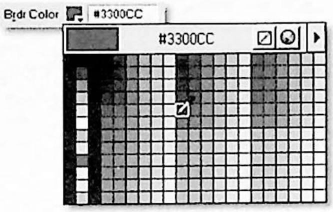


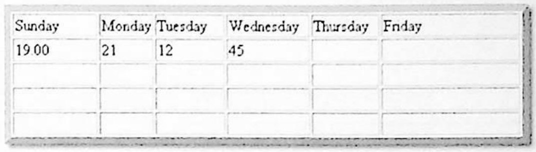
Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
19.00	21	12	45		

טבלה ללא מסגרת

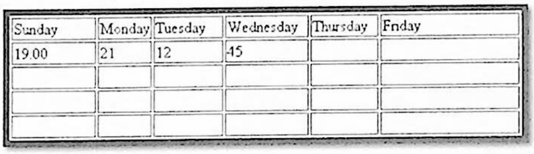
צביעת גבולות הטבלה

כדי לצבוע את גבולות הטבלה יש לבחור באפשרות **Brdr Color** ולבחור את צבע הגבולות הרצוי מטבלת הצבעים.





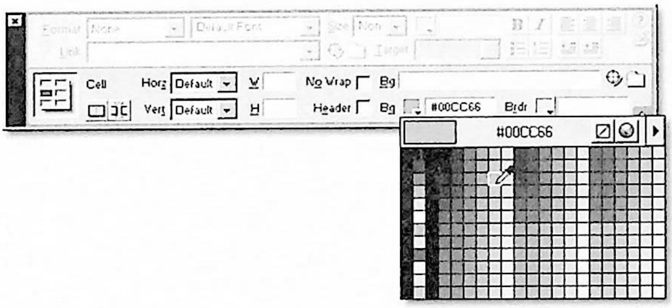
לפני בחירת צבע מסגרת

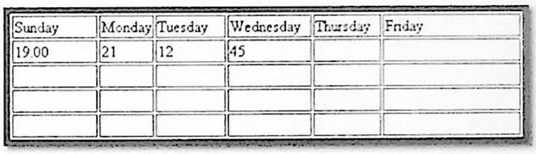


המסגרת בצבע שונה

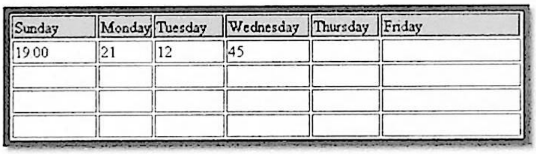
צביעת רקע התא

על מנת לשנות צבע רקע של תא או מספר תאים, יש לסמן את התאים הרצויים ולבחור בצבע הרצוי בשדה Bg שבחלון **המאפיינים** (Properties).





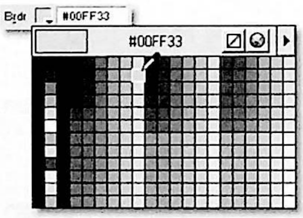
רקע אחיד לכל התאים



השורת העליונה עם רקע שונה

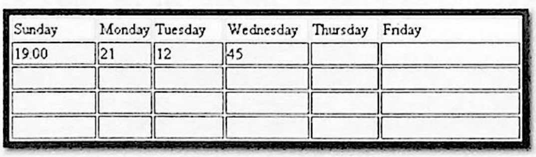
צביעת גבולות התא

על מנת לצבוע את גבולות התאים יש לבחור באפשרות Brdr ולבחור את צבע הגבולות הרצוי מטבלת הצבעים.



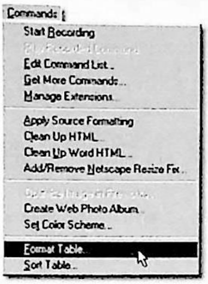


גבולות כל התאים באותו צבע

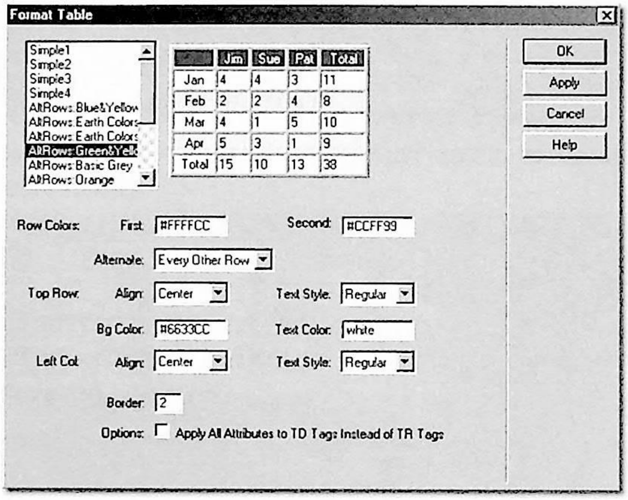


השורה העליונה עם גבולות בצבע שונה

■ שימוש בערכות עיצוב מוכנות



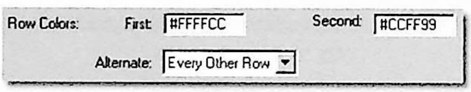
בתוכנת Dreamweaver שמורות ערכות עיצוב מוכנות (Presets) אשר בנויות ממאפייני הטבלאות המוכרים: עובי מסגרת, צבע מסגרות, צבע רקע ועיצוב המלל בטבלה.
כדי לבחור באחת מערכות אלה יש לסמן את הטבלה הרצויה ולבחור בפקודה Format Table מתפריט Commands.



בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה בה ניתן לבחור את העיצוב הרצוי.

מתוך הרשימה המופיעה בפינה השמאלית העליונה של תיבת השיחה, ניתן לבחור באחת מהערכות ולראות תצוגה מקדימה של הטבלה המעוצבת.

■ צבע השורות (Row Colors)



- **First** – קוד הקסדצימלי המציין את צבע השורה הראשונה.
- **Second** – הקוד ההקסדצימלי המציין את צבע השורה השניה.
- **Alternate** – בשדה זו ניתן להגדיר לאחר כמה שורות יתבצע המעבר מהצבע הראשון לשני וחוזר חלילה.

■ שורה ראשונה (Top Row)



לשורת הכותרת של הטבלה ניתן להגדיר מאפיינים שייחדו אותה מתאי המידע הרגילים בטבלה:

- **Align** – יישור המלל בשורת הכותרת בתוך תאי השורה הראשונה בטבלה.
- **Text Style** – סגנון המלל בשורת הכותרת בתוך תאי השורה הראשונה בטבלה. ניתן לבחור בין נטוי, מודגש, מודגש ונטוי או ללא עיצוב כלל.
- **Bg Color** – הקוד ההקסדצימלי המציין את צבע שורת הכותרת.
- **Text Color** – הקוד ההקסדצימלי המציין את צבע המלל בשורת הכותרת.

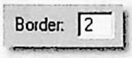
■ עמודה שמאלית (Left Col)



ניתן להגדיר מאפיינים מיוחדים לעמודה השמאלית בטבלה (הראשונה לכותבי אנגלית) כמו:

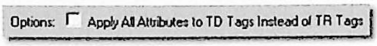
- **Align** – יישור המלל בשורת הכותרת בתוך תאי השורה הראשונה בטבלה.
- **Text Style** – סגנון המלל בשורת הכותרת בתוך תאי השורה הראשונה בטבלה. ניתן לבחור בין נטוי, מודגש, מודגש ונטוי או ללא עיצוב כלל.

עובי המסגרת (Border)



לבסוף, ניתן להגדיר את עובי המסגרת של הטבלה כולה (Border).

Apply All Attributes to TD Tags Instead of TR Tags

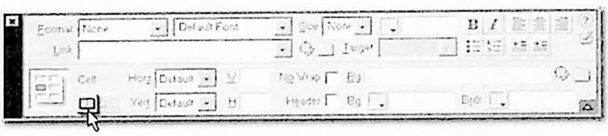


סימון האפשרות Apply All Attributes to TD Tags Instead of TR Tags קובע שהמאפיינים יוגדרו על תאי הטבלה (Table Data) ולא שורות הטבלה (Table Row).

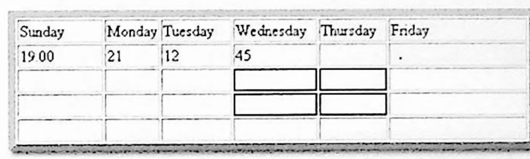
מיזוג ופיצול תאי טבלה

אחוד ופצול של תאים בטבלה מאפשר ליצור טבלאות מסוגננות ומעוצבות באופן אישי, אפשרות זו מהווה כלי עיצוב שמושי ביותר.

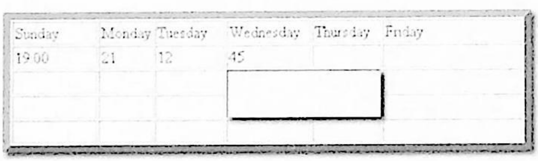
מיזוג תאים



על מנת למזג תאים יש לסמן את התאים הרצויים וללחוץ על כפתור המיזוג (Merge Cells) בחלון **המאפיינים** (Properties).

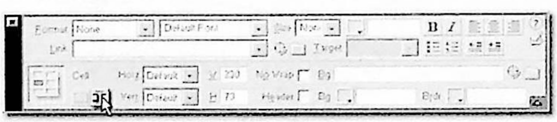


סימון התאים הרצויים



התאים התמזגו

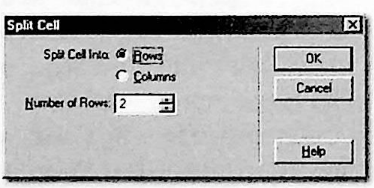
פיצול תא

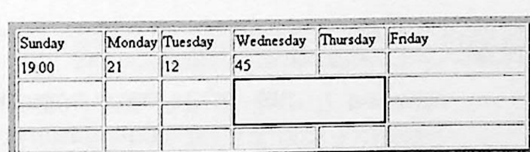


כדי לפצל תא למספר תאים יש לסמן את התא הרצוי ואז ללחוץ על כפתור הפיצול (Split Cell) אשר בחלון **המאפיינים** (Properties).

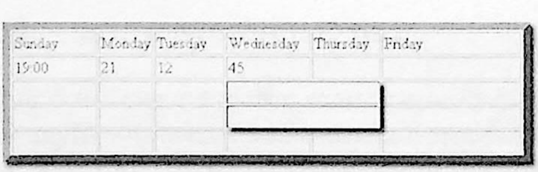
בתיבת השיחה שתיפתח יש להגדיר את אופן הפיצול: עמודות (Columns) או שורות (Rows), ולכמה שורות או עמודות יש לפצל את התא.

לאחר בחירה בנתונים הרצויים יש ללחוץ לאישור.





סימון התא המיועד לפיצול

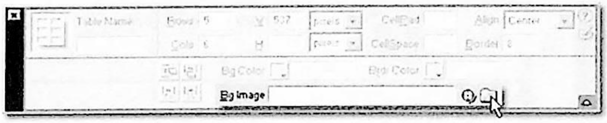


התא פוצל ל-2 שורות

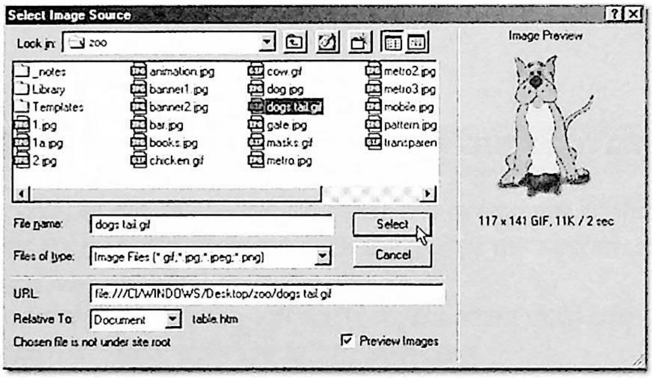
שימוש בתמונת רקע בטבלאות

על מנת להעניק לטבלה מראה מסוגנן, ניתן להשתמש בתמונות רקע. את תמונת הרקע ניתן לשבץ ברקע הטבלה כולה או רק על פני התאים המסומנים. אופן שיבוץ התמונה זהה לשימוש בתמונה כרקע למסמך כולו, קרי: במידה והתמונה קטנה מדי, היא תשוכפל ותכסה את הטבלה או את התאים המסומנים. במידה והיא גדולה מדי, היא תיחתך בשוליה הימניים והתחתונים. במידה וימוקם מלל מעל התמונה, כדאי לתכנן היטב את גודל הטבלה והתמונה ומומלץ להבהיר את התמונה (Watermark) על מנת שהמלל יוצג בצורה קריאה.

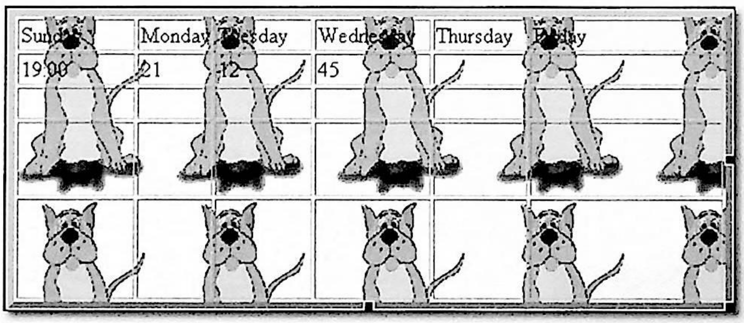
■ הגדרת תמונת רקע לטבלה



על מנת להגדיר תמונת רקע לטבלה יש לסמן את הטבלה ולפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties) מתוך תפריט **החלונות** (Window).
בחלון זה יש להשתמש באפשרות Bg Image.
לחיצה על דמות התיקייה תפתח חלון עיון, בו ניתן יהיה לבחור בתמונה הרצויה.

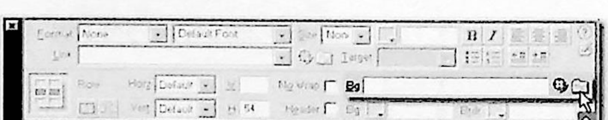


לאחר בחירת הקובץ הרצוי כתמונת רקע, יש לאשר את החלון על ידי לחיצה על כפתור Select (כפתור Choose במקינטוש).



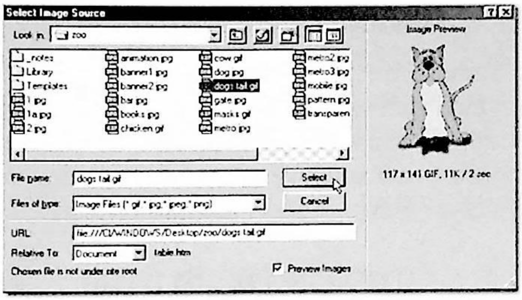
התוצאה - התמונה משובצת כרקע לטבלה

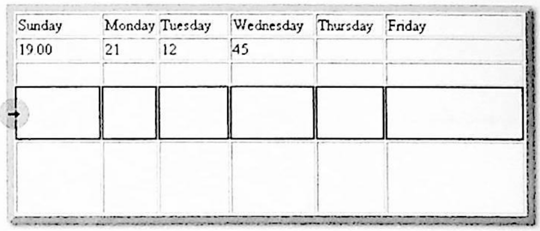
■ הגדרת תמונת רקע לתאים בטבלה



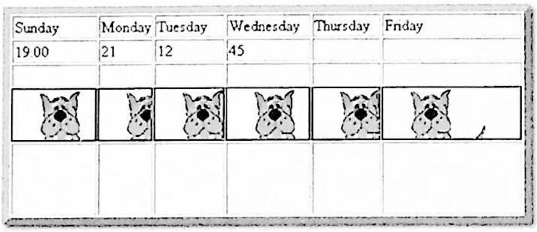
כדי להגדיר תמונת רקע לתאים מסוימים בטבלה יש לסמן את התאים הרצויים, לפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties) מתוך תפריט **החלונות** (Window), ולהשתמש באפשרות Bg.
לחיצה על דמות התיקייה תפתח חלון עיון, בו ניתן יהיה לבחור בתמונה הרצויה.

לאחר בחירת הקובץ הרצוי יש ללחוץ על כפתור Select.
התמונה תשובץ כרקע לתאים המסומנים.





סימון התאים הרצויים

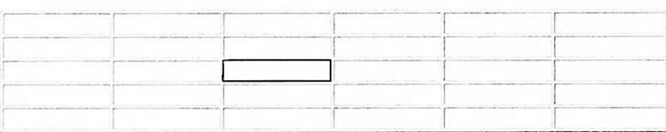


התמונה משובצת כרקע לתאים

טבלה בתוך טבלה בתוך טבלה בתוך....

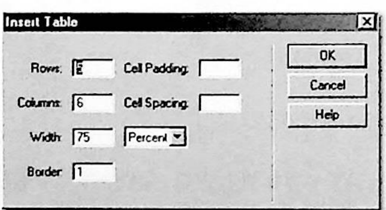
כאמור, על מנת ליצור ממשק נוח לעיצוב מלל וגרפיקה ניתן להשתמש בטבלאות.
כפי שצוין בתחילת הפרק, ניתן לייבא גרפיקה לתוך תאי הטבלה ובכך להתגבר על מכשלות העימוד (או חלקן לפחות) אשר Dreamweaver מציבה בפני בונה האתר.
כדי לשדרג דרך עבודה זו, ניתן להגדיל ולעשות ולבנות טבלה בתוך טבלה. יצירת טבלה בתוך טבלה קיימת, מאפשרת הגדרה של "חללי עבודה", אותם ניתן למלא בתוכן.
על מנת לקנן טבלה בתוך טבלה (לקנן מלשון "קן" כמו "קן לציפור בין העצים..."), יש למקם את הסמן בתא בתוך הטבלה בה רוצים למקם טבלה שניה.

1. סימון התא בו רוצים לקנן טבלה.

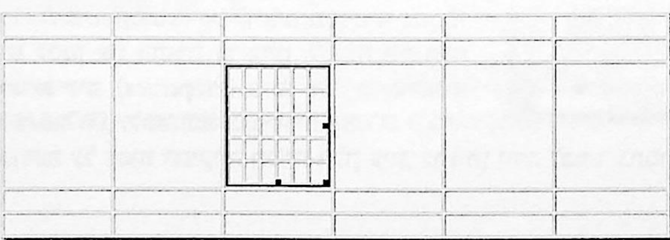


2. בחירה בפקודה Insert Table אשר בחלון Object.

3. בתיבת השיחה יש להגדיר את מאפייני הטבלה המקוננת.



4. במזל טוב נולדה טבלה לטבלה.



עבודה בממשק טבלאות

כברירת מחדל, העבודה במסמך מתבצעת בממשק עריכה רגיל (Standard View). גרסת Dreamweaver 4 מציגה חידוש באופן יצירת טבלאות. לא עוד הגדרת עמודות ושורות, הקץ לבנאליות, הלאה השלשלאות הכובלות של הטבלה. מעתה אמור: "ממשק ליצירת טבלאות".



כעת, ניתן לבנות טבלאות ביד חופשית ולצייר תאי טבלה בכל מקום במסמך בצורה נוחה וגמישה המתאימה הרבה יותר לבניית ממשקים.
כדי לעבור לעבודה בממשק טבלאות, יש ללחוץ על כפתור Layout View שבתחתית חלון Objects. לחיצה על כפתור זה תהפוך את שני הכפתורים הקטנים מעליו לפעילים.

לחיצה על הכפתור הימני בתחתית חלון Objects תאפשר שרטוט טבלה. 

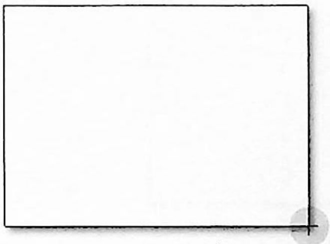
לחיצה על הכפתור השמאלי תאפשר ציור תא בודד, סביבו תיווצר טבלה באופן אוטומטי. 

על מנת לחזור לממשק עבודה רגיל, יש ללחוץ על כפתור Standard View שבתחתית חלון Objects. 

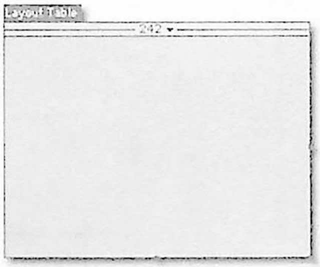
שרטוט טבלה



לאחר בחירה בכלי לשרטוט טבלה יש למקם את הסמן בנקודה מסוימת במסמך (הטבלה בכל מקרה תיבנה מהנקודה בה נמצא הסמן, בצידו השמאלי של המסמך) ולשרטט ריבוע (זו הטבלה למעשה).
לאחר עזיבת העכבר נוצרת למעשה טבלה בעלת תא אחד.



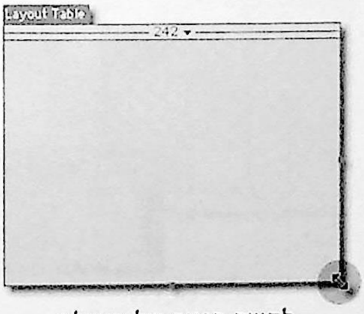
לחיצה וגרירה....



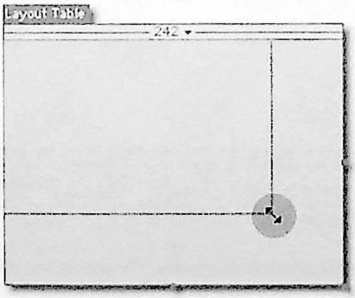
מי הזמין טבלה?

שינוי גודל הטבלה

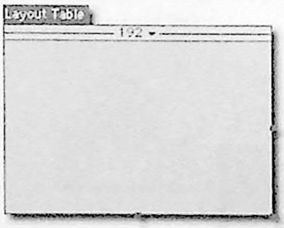
כדי לשנות את גודלה של הטבלה יש למקם את הסמן באחת הפינות, לגרור עד למיקום הרצוי ולעזוב.



לחיצה בפינה של הטבלה



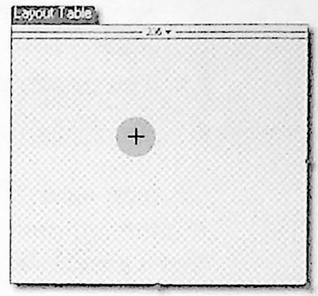
גרירת הסמן למיקום הרצוי



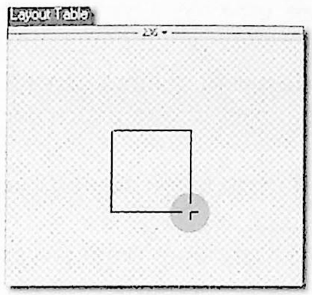
לעזוב את העכבר בבקשה!

■ יצירת תא

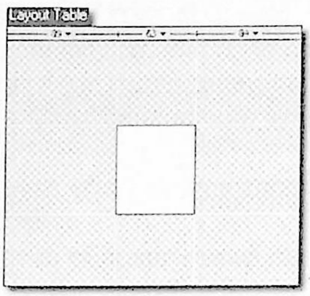
על מנת ליצור תא בטבלה יש לבחור **בכלי שרטוט התאים** מחלון Objects, למקם את העכבר בנקודה הרצויה בתוך הטבלה, לגרור את הסמן למיקום הרצוי ולעזוב.



מיקום הסמן



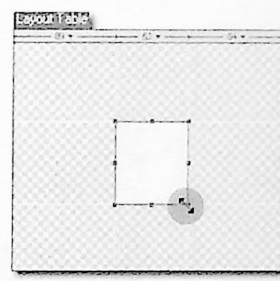
לחיצה, גרירה



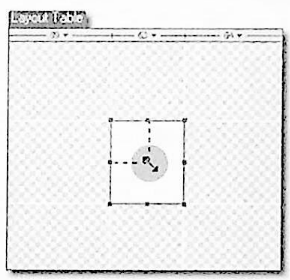
ונוצר לו תא

■ שינוי גודל התא

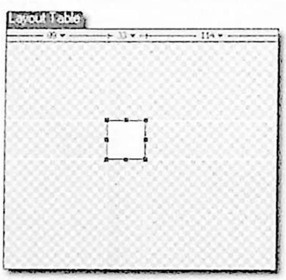
על מנת לשנות את גודלו של התא יש ללחוץ בפינת התא, לגרור את הסמן למיקום הרצוי ולעזוב.



לחיצה בפינת התא



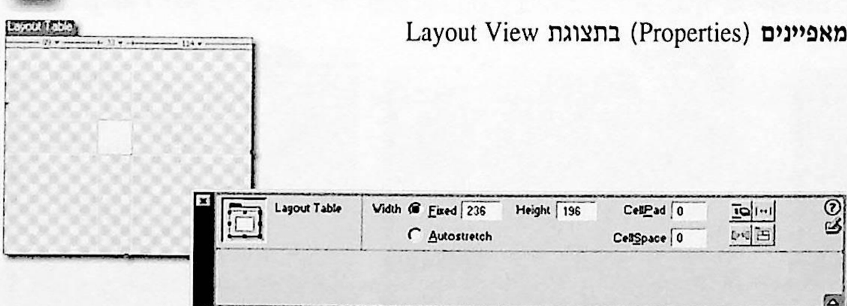
גרירה



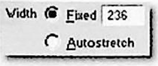
התא הוקטן

■ מאפייני טבלה ב-Layout View

סימון טבלה ופתיחת חלון **המאפיינים** (Properties) בתצוגת Layout View יציג את מאפייני הטבלה.



■ רוחב הטבלה



את רוחב הטבלה (Width) ניתן לקבוע בשני אופנים:

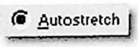
- **Fixed** - הערך הנקוב מציין רוחב אבסולוטי בפיקסלים.
- **Autostrech** - מתיחה אוטומטית של הטבלה לרוחב חלון הדפדפן.

כדי לבצע זאת, מייצרת התוכנה תמונת GIF שקופה לחלוטין הממלאת את החלל הדרוש למתיחת הטבלה.

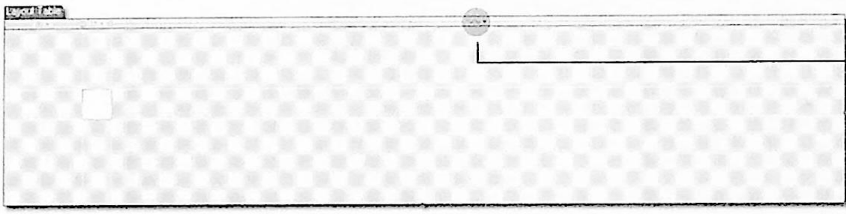


461

התוכנה מייצרת תמונת GIF שקופה לחלוטין אלא אם מוגדר אחרת בברירות המחדל של התוכנה. הסבר נוסף בפרק העדפות.

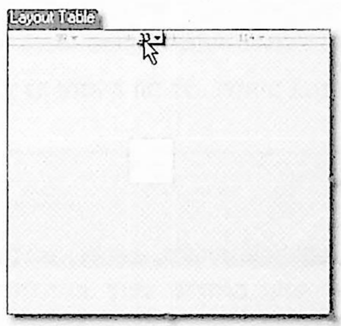


בעת סימון האפשרות Autostrech בחלון **המאפיינים** (Properties), העמודה האחרונה תהפך ל"נמתחת אוטומטית", כלומר, תימתח לקצה הדף.
כברירת מחדל רק עמודה אחרונה יכולה לשמש כ-Autostrech.

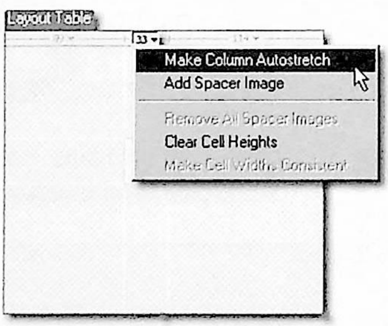


העמודה האחרונה
נמתחה לקצה הדף

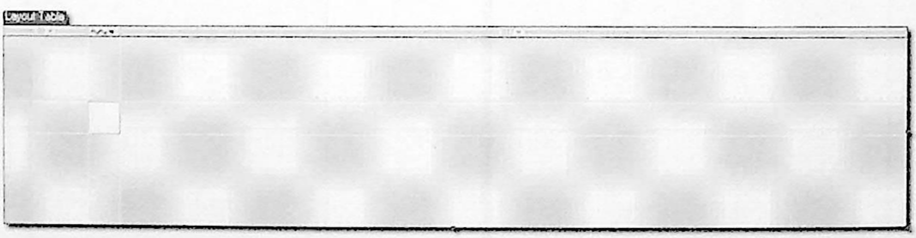
במידה ורוצים להגדיר עמודה מסוימת כ-Autostrech, יש לעמוד בראש העמודה הרצויה, ללחוץ על המספר המציין את רוחבה ולבחור בפקודה Make Column Autostrech.



לחיצה על המספר המציין את רוחבה



בחירה בפקודה Make Column Autostrech

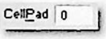


העמודה הוגדרה כ-Autostrech

■ גובה טבלה

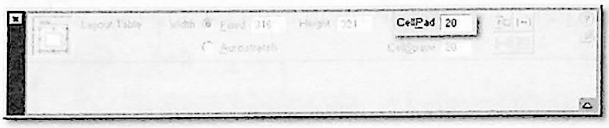
על מנת להגדיר גובה לטבלה יש להקליד ערך מספרי בתיבת השיחה Height.

הגדרת שוליים לתאים



כברירת מחדל, טבלה המשורטטת במצב עבודה של Layout View מוגדרת כך שתאיה הם ללא שוליים, מה שגורם למלל או לגרפיקה בתאי הטבלה להיצמד לפינה השמאלית העליונה של התא.

הגדרת ערך מספרי בשדה Cell Pad, יגדיר שוליים לתא מהפינה השמאלית העליונה.



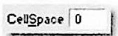


לפני הגדרת ערך מספרי בשדה Cell Pad
המלל נצמד לפינה השמאלית העליונה של התא



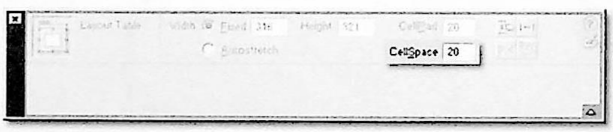
לאחר הגדרת שוליים למלל שבתוך התא

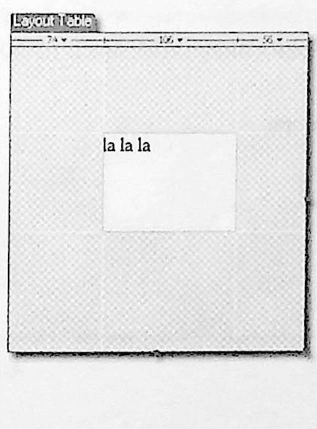
הגדרת מרווחים בין תאים



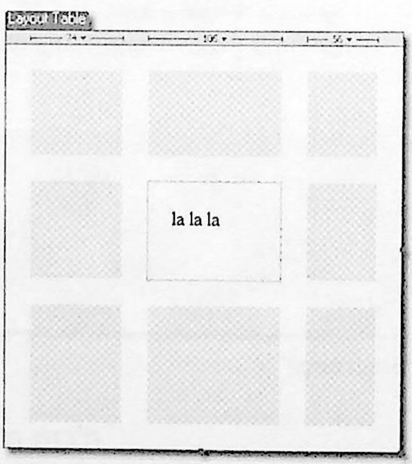
כברירת מחדל, טבלה המשורטטת במצב עבודה Layout View מוגדרת כך שתאיה הם ללא רווחים אחד לשני.

הגדרת ערך מספרי בתיבת השיחה Cell Space תיצור רווחים בין התאים על פי הערך הנקוב.





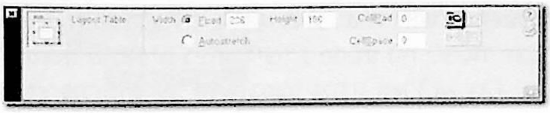
ללא הגדרת מרווחים בין התאים

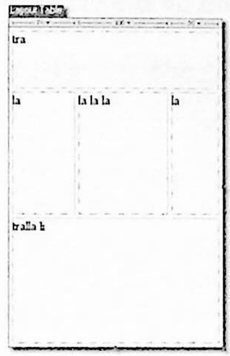


לאחר הגדרת מרווחים בין התאים

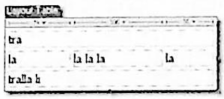
הקטנה אוטומטית של גובה השורות

כדי למזער את גובה הטבלה לגודל המינימלי הדרוש להחלת תוכן התאים, ניתן ללחוץ על הכפתור Clear Row Heights בחלון **המאפיינים** (Properties).





לפני

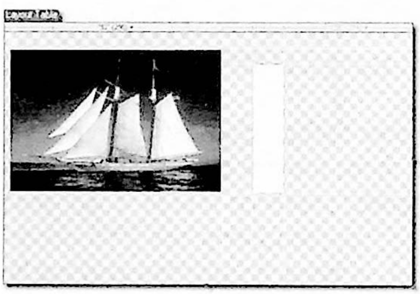


אחרי

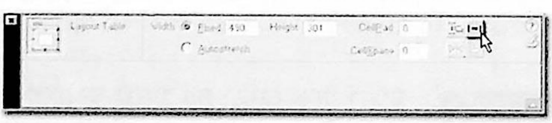
התאמת רוחב התא לתוכן שלו



רוחב העמודה השמאלית מתואר בשני ערכים: ערך המציין את רוחב התא בפיקסלים וערך המציין את רוחב התמונה בפיקסלים.
לדוגמה, תמונה שרוחבה 256 פיקסלים וממוקמת בתא שרוחבו 53 פיקסלים, רוחב העמודה יתואר בערכים (256) "53".

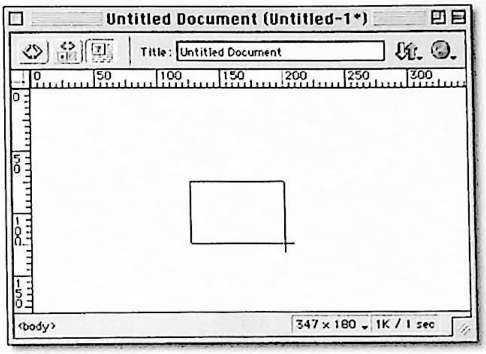


כדי להתאים את רוחב התאים בטבלה לרוחב התוכן שלהם (בתנאי שהם מוגדרים בערך אבסולוטי), יש ללחוץ על הכפתור Make Widths Consistent.

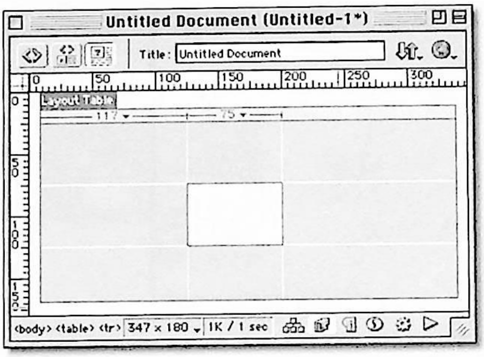


יצירת טבלה בגודל המסמך

בניית תא בטבלה עוד בטרם יצרת טבלה, תיצור את התא המבוקש כשכל המסמך מסביב לתא הופך לטבלה.
שיטה זו שימושית ביותר ליצירת ממשק נוח לעימוד עצמים ומלל במסמך.
לאחר פתיחת מסמך חדש, במצב עבודה Layout View, יש לבחור **בכלי התאים**, למקם את הסמן בנקודה הרצויה ולשרטט תא.
התוכנה תמקם תא במקום בו בוצע השרטוט, ומסביבה תמקם טבלה על פני המסמך כולו עם שוליים מסביבה.



שרטוט התא



נוצרה טבלה על פני המסמך כולו

כדי לחזור למצב עבודה רגיל (Stantard View), כל שיש לעשות הוא ללחוץ על הכפתור הנכון ("לא האדום!").

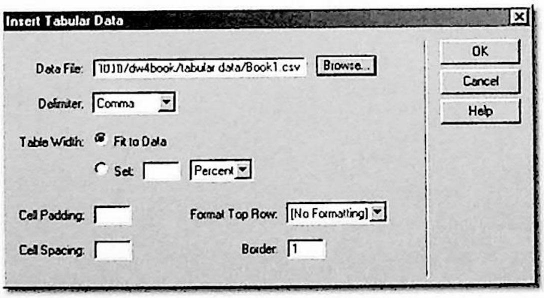
יבוא טבלה מתוכנה חיצונית

דרך נוספת וחשובה לשילוב טבלאות באתר, היא יבוא של טבלה מתוכנה חיצונית, כמו תוכנות גליונות אלקטרוניים.
האפשרות לייבוא נתונים שימושית במיוחד בעת בניית אתר עבור חברה מסחרית, אשר רוצים לשלב בו בסיסי נתונים.
במידה ובסיסי הנתונים כבר קיימים (בתוכנה כמו "Access", למשל), ניתן לחסוך זמן עבודה יקר של בנייה חוזרת של טבלאות מידע, אשר קיימות בלאו הכי.



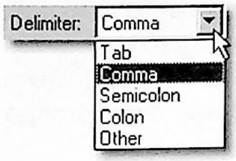
על מנת לשלב טבלה חיצונית במסמך ה-HTML, יש למקם את הסמן בנקודה הרצויה, וללחוץ על כפתור Insert Tabular Data, בקטגוריה Common שבחלון Objects.
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה בה ניתן להגדיר את אופן יבוא הטבלה.

ראשית, יש לבחור את הקובץ אותו רוצים לייבא. לחיצה על כפתור Browse בשדה Data file, תפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה לבחור את הקובץ הרצוי.





יש לשמור את הקובץ המכיל את הטבלה במבנה קובץ מתאים לסוג הטבלה.
לדוגמה: קובץ Excel, נשמר במבנה קובץ XLS כברירת מחדל. עם זאת, יש לשמור את הקובץ במבנה קובץ CSV, PRN או TXT כדי לייבא אותו למסמך Dreamweaver. מבנה הקובץ נקבע על פי האופן בו נוצרת הטבלה: בעזרת מעברי Tab, בעזרת רווחים, פסיקים וכדומה.



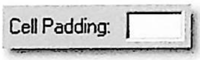
לאחר בחירת הקובץ הרצוי יש לבחור בתפריט Delimiter, את האופן בו מופרדים הנתונים בקובץ המקורי:

- **Tab** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות Tab.
- **Comma** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות פסיקים.
- **Semicolon** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות נקודה-פסיק.
- **Colon** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות נקודות.
- **Other** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות סימנים אחרים.

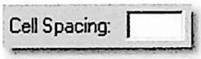


לאחר מכן יש להגדיר את רוחב הטבלה.

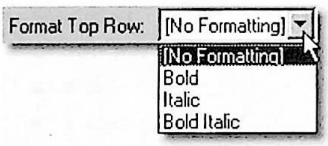
- **Table Width** - בשדה זה ניתן לבחור בין האפשרות Fit To Data לבין האפשרות - Set. באפשרות הראשונה רוחב הטבלה ייקבע על פי הנתונים בטבלה המקורית. בחירה באפשרות השניה תאפשר לקבוע ערכים מדויקים באחוזים או בפיקסלים.



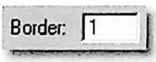
- **Cell Padding** - בשדה זה ניתן להגדיר את שולי התאים בפיקסלים.



- **Cell Spacing** - בשדה זה ניתן להגדיר את המרווחים בין התאים בפיקסלים.

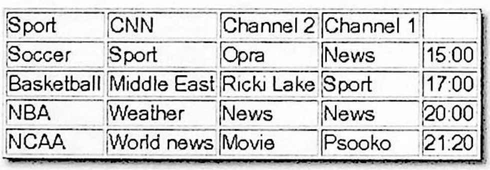


- **Format Top Row** - בשדה זה ניתן לבחור בעיצוב מיוחד עבור השורה הראשונה בטבלה.
  את המלל בשורה הראשונה ניתן להפוך למודגש (Bold), נטוי (Italic) או מודגש ונטוי (Bold Italic).



- **Border** - לבסוף, ניתן להגדיר את עובי המסגרת של הטבלה בפיקסלים, על ידי הקלדת הערך המספרי הרצוי.

לחיצה על כפתור OK תאשר את ייבוא הטבלה, ותמקם אותה היכן שהסמן ממוקם.

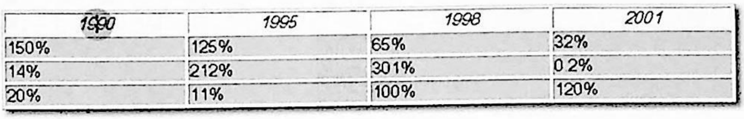


Sport	CNN	Channel 2	Channel 1	
Soccer	Sport	Opra	News	15:00
Basketball	Middle East	Ricki Lake	Sport	17:00
NBA	Weather	News	News	20:00
NCAA	World news	Movie	Psooko	21:20

■ ייצוא טבלה

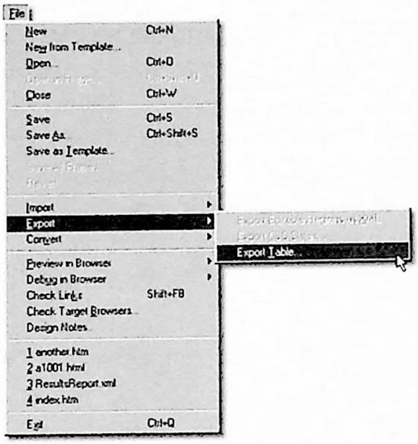
את נתוני הטבלה במסמך ה-HTML, ניתן לייצא לקובץ חיצוני, כמו גליון אלקטרוני.

ראשית, יש לסמן את הטבלה הרצויה (מספיק למקם את הסמן בנקודה כלשהי בטבלה).

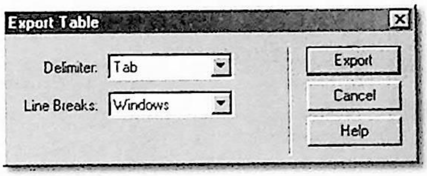


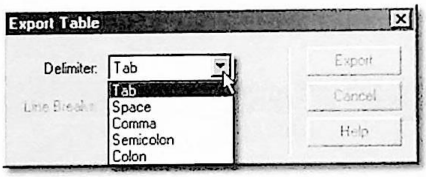
1990	1995	1998	2001
150%	125%	65%	32%
14%	212%	301%	0.2%
20%	11%	100%	120%

לאחר מכן, יש לבחור בפקודה Export Table מתפריט המשנה Export שבתפריט **הקובץ** (File).

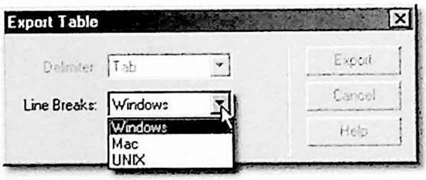


בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה ניתן להגדיר את מאפייני יצוא הנתונים.





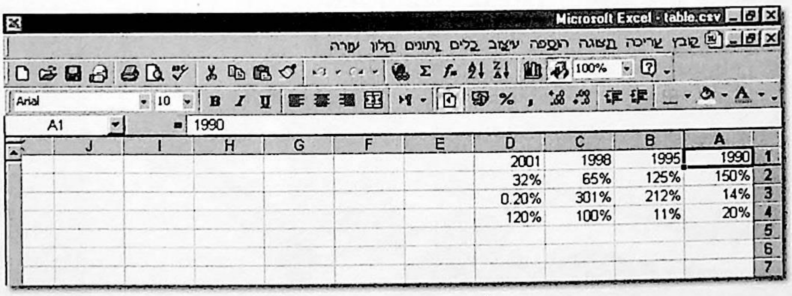
- **Delimiter** - בשדה זה יש לבחור באיזה אופן יעשה המעבר בין תאי הטבלה. האפשרויות הן:
  - **Tab** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות Tab.
  - **Space** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות Space Bar.
  - **Comma** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות פסיקים.
  - **Semicolon** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות נקודה-פסיק.
  - **Colon** - הפרדה בין נתוני הטבלה באמצעות נקודות.



- **Line Breaks** - בשדה זה ניתן להגדיר את אופן שבירת השורות. על מנת שניתן יהיה לפתוח את הקובץ, יש לבחור בסוג מערכת ההפעלה הרצוי (חלונות, מקינטוש או יוניקס).



לחיצה על כפתור Export תייצא את הקובץ במבנה קובץ על פי סוג ה-Delimiter הנבחר. בחירה במפריד Tab, למשל, תייצא קובץ CVC.

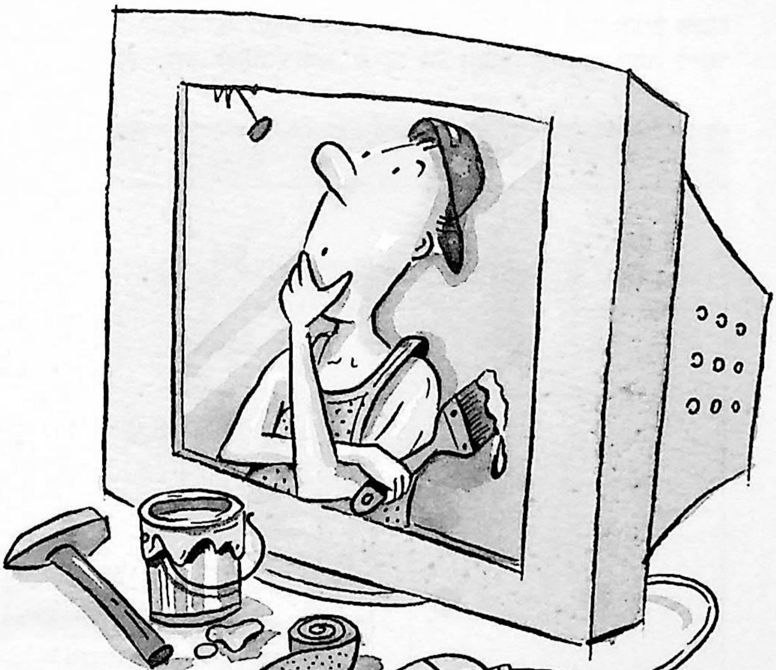


הטבלה נפתחה בתוכנת Excel

12

עבודה בשכבות (Layers)

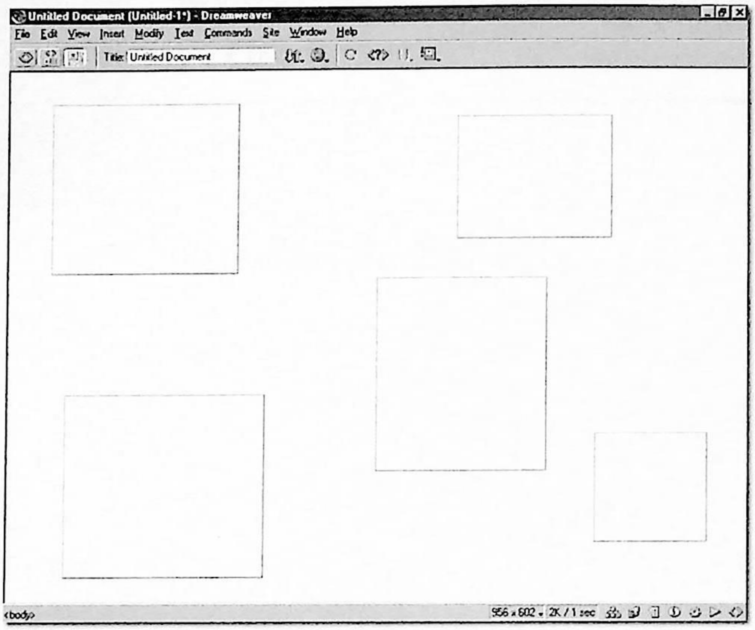
Dreamweaver 4



עבודה בשכבות (Layers)

שכבות עבודה הן, למעשה, "חללי עבודה" בתוך המסמך. בעזרת **כלי השכבות** ניתן ליצור איזורים מרובעים בכל מקום במסמך. האיזורים המרובעים אינם נראים בדפדפן, אלא לאחר שממלאים אותם בתוכן.

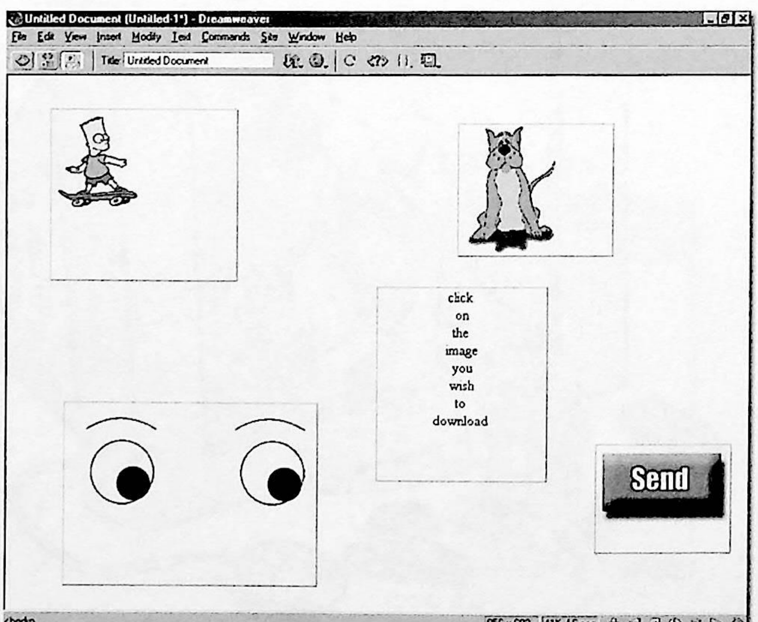
את השכבות (חללי העבודה), ניתן למלא בכל תוכן: מלל, תמונות, קבצי פלאש וכדומה.



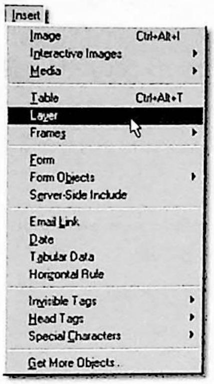
"חללי העבודה" המרובעים על פני המסמך הם שכבות

השימוש בשכבות מאפשר לעמד עמודי אינטרנט, ולמקם עצמים במסמך באותה גמישות המוכרת מתוכנות כמו PageMaker או FreeHand. את השכבות ניתן, כאמור, למקם בכל מקום במסמך, לשנות את גודלן, ניתן להניח שכבה על גבי שכבה, להסתיר ולהציג אותן, לצבוע את הרקע שלהן, לכתוב בתוכן, למקם בהן תמונה אחת או יותר, ליישר אותן זו ביחס לזו ולשנות את סדר השכבות במסמך.

ניתן למלא את השכבות בכל סוגי התכנים ש-Dreamweaver מסוגלת לייבא, ובכך לפתור בעיות עימוד נפוצות.

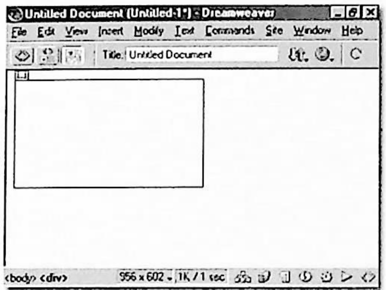


הוספת שכבה למסמך



ניתן להוסיף שכבה למסמך באמצעות הפקודה Layer מתפריט Insert. לאחר סימון הפקודה תמוקם שכבה במסמך.

השכבה תופיע בגודל ובמאפיינים שהוגדרו בחלון **העדפות** (Preferences) בקטגוריה **שכבות** (Layers) (ראה בהמשך פרק זה). הגדרות אלו ניתנות לשינוי במהלך העבודה.



שרטוט שכבה

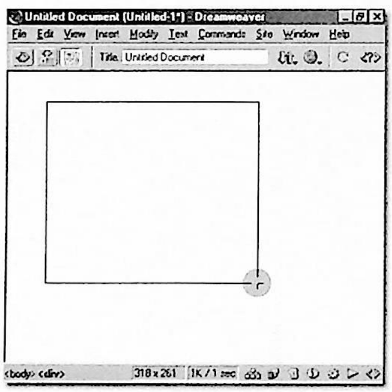


1. על מנת לשלוט בגודל ובמיקום השכבה כבר בעת הוספתה למסמך, ניתן ליצור את השכבה באמצעות **כלי השכבות** (Draw Layer) בקטגוריה Common, שבחלון Object.

2. יש למקם את הסמן בנקודה כלשהי במסמך, לגרור את הסמן לנקודה הרצויה...



לסמן...

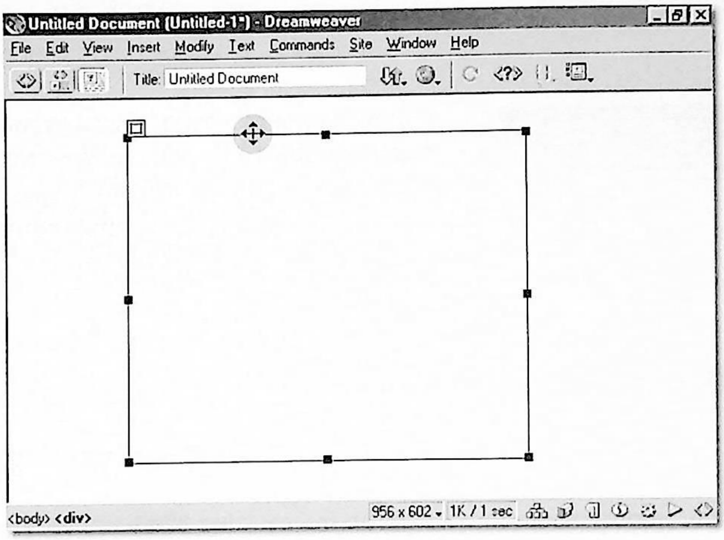


לגרור...

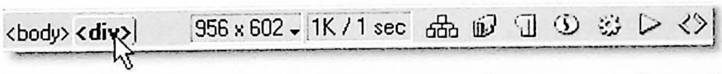


לעזוב... והשכבה מוכנה

❶ באמצעות לחיצה על גבולותיה.

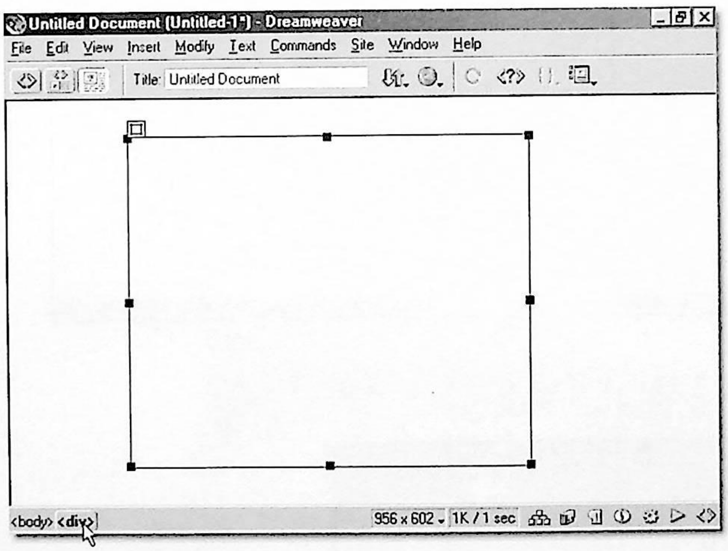


❷ באמצעות סימון תג ה-HTML המייצג אותה במסמך.



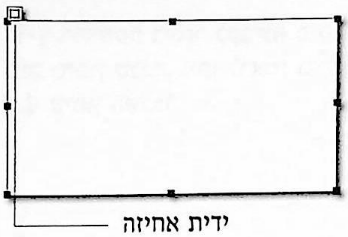
תג זה ניתן לראות **בסרגל המצב** (Status Bar) שבתחתית חלון המסמך.

לחיצה על התג DIV **בסרגל המצב** (Status Bar), תסמן את השכבה בה ממוקם הסמן.

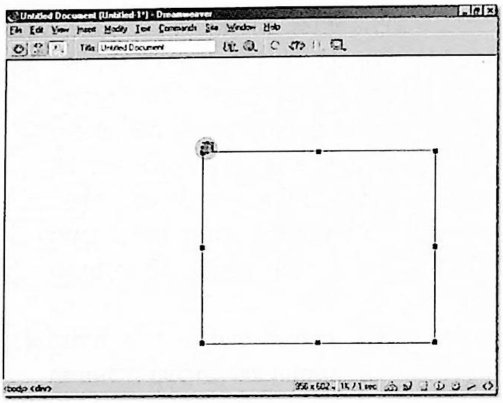


קביעת מיקום השכבה

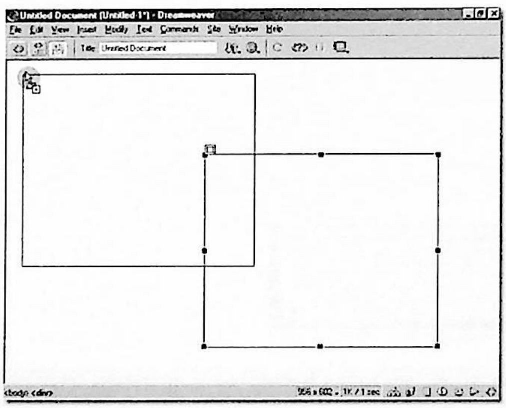
לאחר סימון שכבה ניתן להבחין בידית אחיזה הממוקמת בפינה השמאלית העליונה של השכבה המסומנת.
בחירת ידית השכבה וגרירתה למקום הרצוי, תשנה את מיקום השכבה.



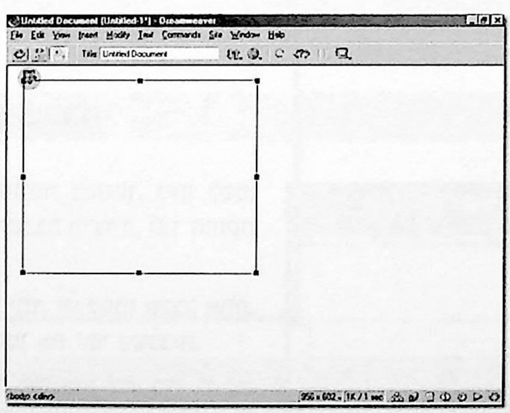
1 לחיצה על ידית השכבה



2 גרירת השכבה



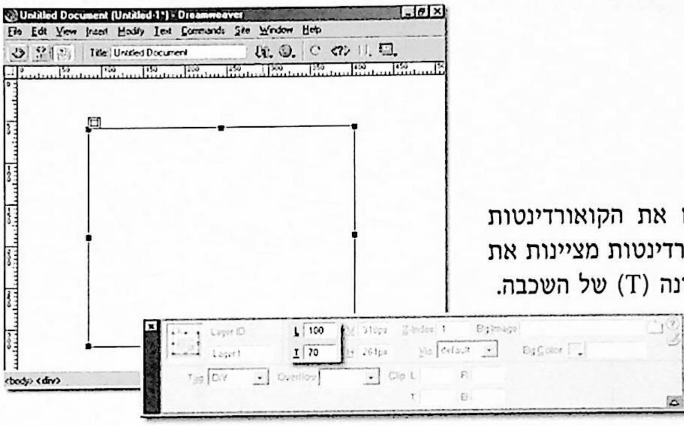
3 עזיבת העכבר,
והשכבה עברה דירה.



על מנת לשנות את מיקום השכבה בעזרת מקשי המקלדת יש לסמן את השכבה הרצויה ולהקיש על מקשי החיצים שבמקלדת. כל לחיצה תזיז את השכבה פיקסל אחד בכיוון החץ. לחיצה תוך החזקת מקש Shift, תזיז את השכבה 5 פיקסלים בכיוון החץ.

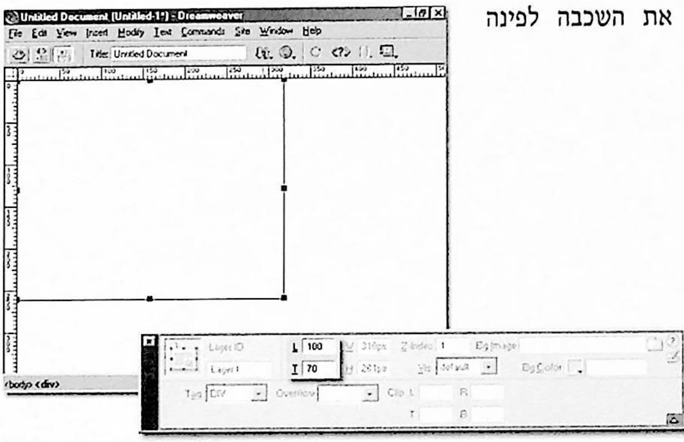
הדרך המדויקת ביותר לקביעת מיקומה של השכבה המסומנת, היא בעזרת חלון **המאפיינים** (Properties).
בעת סימון שכבה, ניתן לראות בחלון **המאפיינים** (Properties) את הקואורדינטות של השכבה בשדות L ו-T.

1 סימון השכבה.



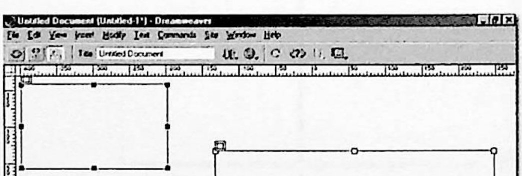
2 פתיחת חלון **המאפיינים** (Properties).
השדות L (Left) ו-T (Top), מציינים את הקואורדינטות הנוכחיות של השכבה המסומנת. הקואורדינטות מציינות את מיקומה של הפינה השמאלית (L) העליונה (T) של השכבה.
על מנת לקבוע מיקום שונה של הפינה השמאלית העליונה של השכבה, ניתן פשוט להקליד ערכים שונים בשדות הקואורדינטות.

3 הגדרת ערך 0 בשני השדות, תצמיד את השכבה לפינה השמאלית העליונה של המסמך.



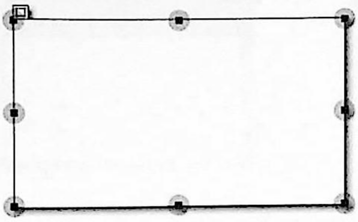
גם אם שונו נקודות ה-0 של הסרגל באופן ידני, קואורדינטות השכבה יתייחסו תמיד לפינה השמאלית העליונה של המסמך.

טיפים לסימון שכבה



1. במידה ואף שכבה אינה מסומנת במסמך, ניתן לסמן שכבה על ידי לחיצה בתוך השכבה הרצויה, תוך החזקת מקש Shift.
2. על מנת לסמן מספר שכבות יחד, יש לסמן שכבה אחת, להחזיק את מקש Shift ולסמן את יתר השכבות.
3. במידה וישנן מספר שכבות מסומנות במסמך, לחיצה על העכבר בצירוף המקשים Ctrl+Shift (Shift+Command במקינטוש) בתוך אחת מהשכבות המסומנות, תבטל את סימון כל השכבות, מלבד השכבה בה מתבצעת הלחיצה.

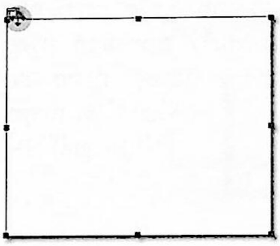
לאחר סימון שכבה, ניתן להבחין בפינותיה של השכבה בנקודות אחיזה לשינוי גודל, המוצגות כריבועים שחורים קטנים.
לחיצה וגרירה של אחת מנקודות אחיזה אלה, תשנה את גודל השכבה בהתאם לכיוון ומרחק הגרירה של העכבר.



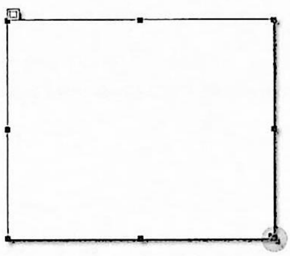
נקודות אחיזה לשינוי גודל השכבה

צעד אחר צעד

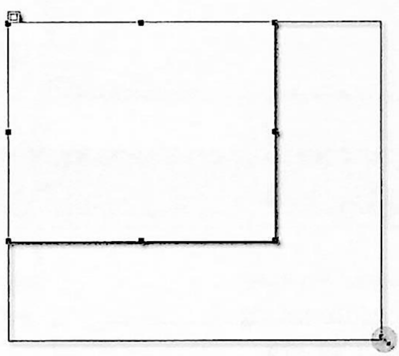
1. סימון השכבה



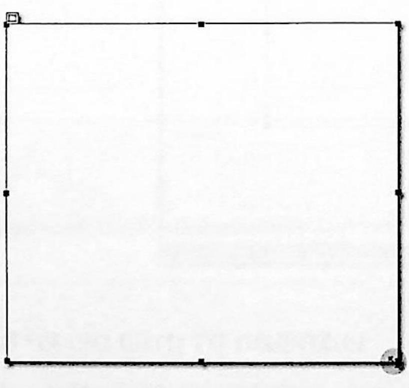
2. הצבת הסמן על אחת מנקודות האחיזה לשינוי גודל השכבה



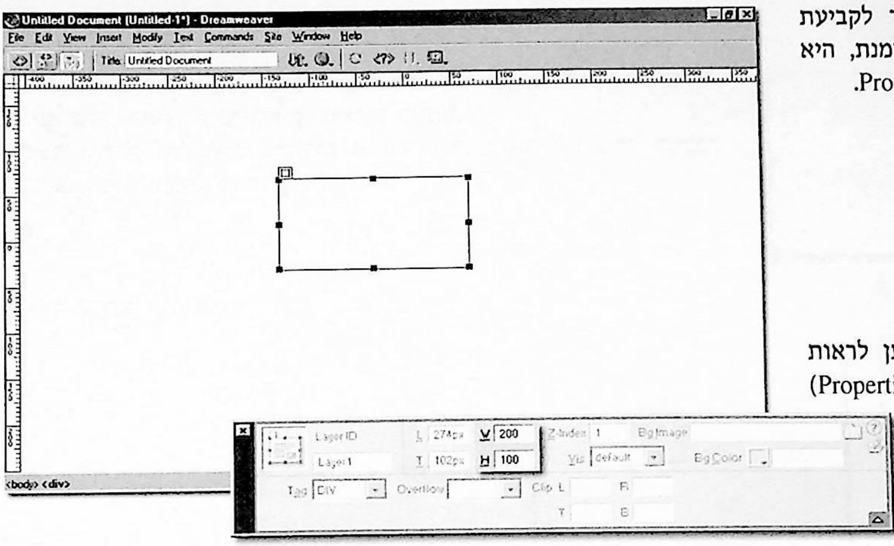
3. גרירה של הסמן לכיוון והמיקום הרצויים



4. עזיבת הסמן ("תעזוב, אמרתי, תעזוב...")

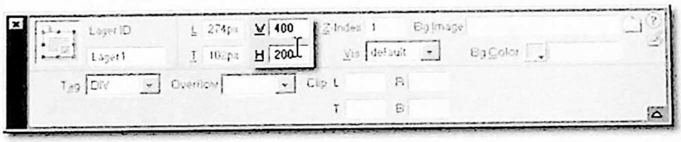


כדי לשנות את גודל השכבה בעזרת המקלדת, ניתן לסמן את השכבה הרצויה ולהקיש על מקשי החיצים שבמקלדת, תוך החזרת מקש Ctrl (Command במקינטוש). כל הקשה תגדיל את השכבה בפיקסל אחד בכיוון החץ. הקשה תוך החזקת המקשים Ctrl+Shift (Command+Shift במקינטוש) תגדיל את השכבה ב-10 פיקסלים בכל לחיצה.

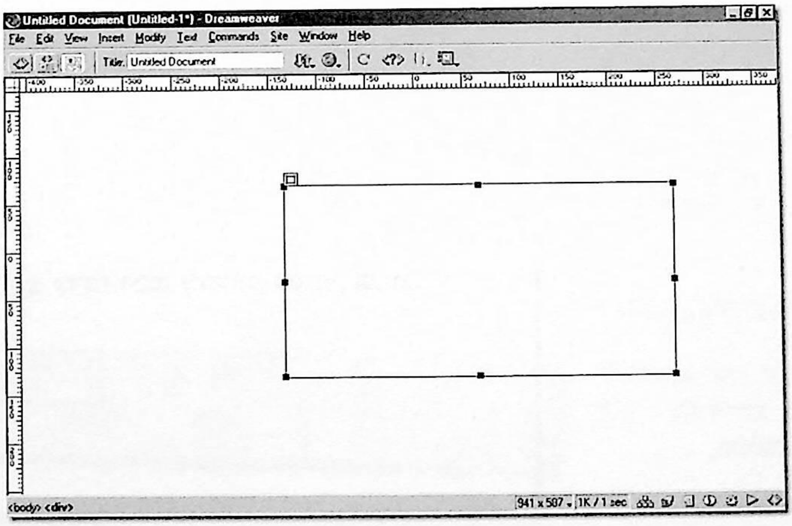


הדרך המדויקת ביותר לקביעת גודלה של שכבה מסומנת, היא באמצעות חלון Properties.

בעת סימון שכבה, ניתן לראות בחלון **המאפיינים** (Properties) את מידות השכבה בשדות W (Width) ו-H (Height).



על מנת לקבוע גודל שונה לשכבה, ניתן לשנות את הערכים המוקלדים בשדות המידה.

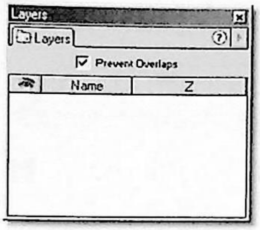


שינוי גודל השכבה בעזרת הקלדת ערכי המידות הרצויים.

■ לכל שכבה יש שם שנתן לה המשתמש

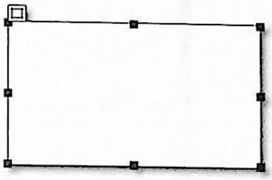
כדי לשמור על עבודה מסודרת, רצוי, מומלץ, ולדעתנו הכרחי, לתת לשכבות שמות. שם השכבה חייב להיות באנגלית בלבד, ללא רווחים, מספרים או סימני פיסוק (גם לא קו תחתי) ובאותיות קטנות בלבד. מתן שם לשכבה עוזר לבונה האתר לעקוב אחרי המתרחש במסמך, ומקל על סימון השכבה הרצויה.
שם השכבה מופיע בשני מקומות: חלון השכבות וחלון המאפיינים.

חלון השכבות

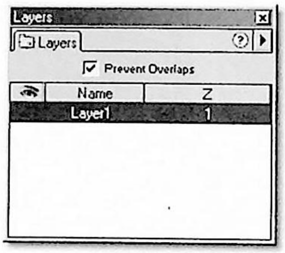


את חלון **השכבות** (Layers) ניתן לפתוח מתפריט **החלונות** (Window).
כל עוד אין שכבות במסמך, חלון השכבות יהיה ריק.

בעת יצירת שכבה חדשה ניתן להבחין בשכבה הנוצרת בחלון **השכבות** (Layers).



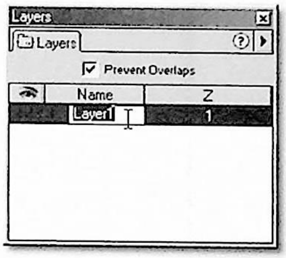
יצירת שכבה חדשה



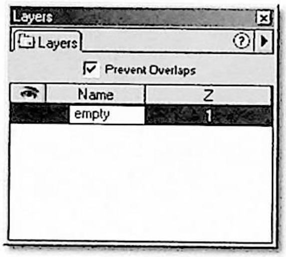
השכבה מוצגת בחלון השכבות

שינוי שם השכבה בחלון השכבות

לאחר יצירת השכבה הראשונה במסמך, תופיע בחלון שכבה בשם "Layer1".



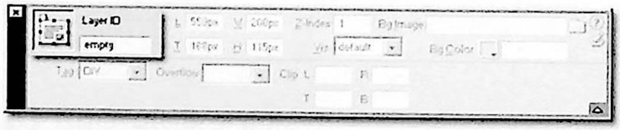
לחיצה כפולה על שם השכבה
תאפשר הקלדת שם חדש



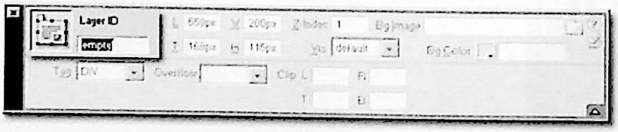
לא לשכוח להקיש על Enter
בסיום ההקלדה

שינוי שם השכבה בחלון המאפיינים

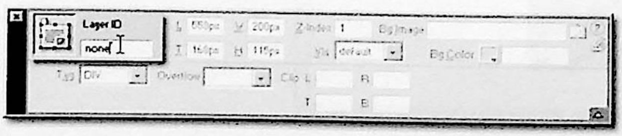
דרך נוספת לשינוי שם השכבה, היא באמצעות חלון **המאפיינים** (Properties). בשדה Layer ID מופיע שם השכבה המסומנת במסמך.



לחיצה כפולה בשדה Layer ID, תאפשר להקליד שם חדש.



לא לשכוח להקיש Enter.

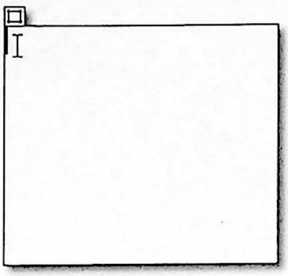


הכנסת תוכן לתוך השכבה

כאמור, שכבה ריקה, היא בלתי נראית בדפדפן ותוצג רק ב-Dreamweaver.
השכבה היא כלי עימוד, ומה שיוצג בדפדפן הוא התוכן של השכבה.

כתיבה בתוך השכבה

1. יש למקם את הסמן בתוך השכבה הרצויה וללחוץ על העכבר

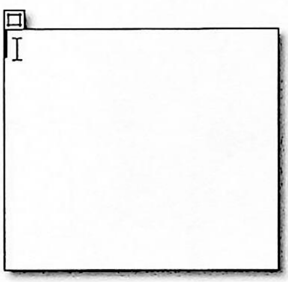


2. ואז פשוט להקליד את המלל הרצוי



ייבוא עצם לתוך שכבה (תמונה, קובץ פלאש, טבלה וכדומה)

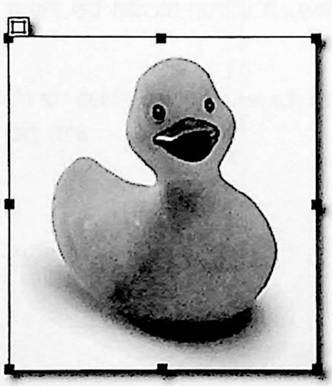
1. יש ללחוץ בתוך השכבה



2. לבחור בפקודה הרצויה (Insert Flash, Insert Table או בדוגמה Insert Image).



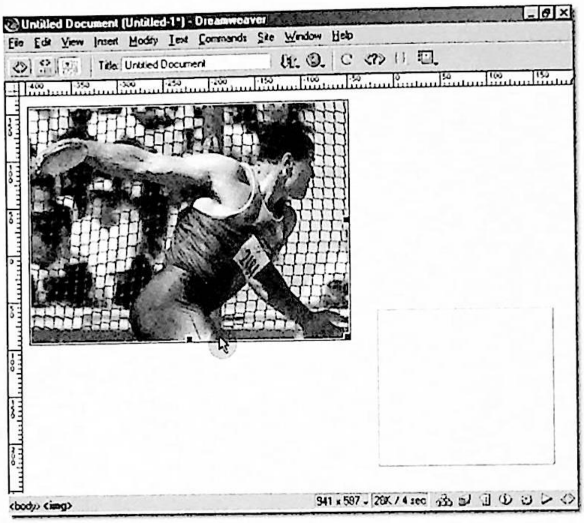
3. ולבחור בתמונה הרצויה



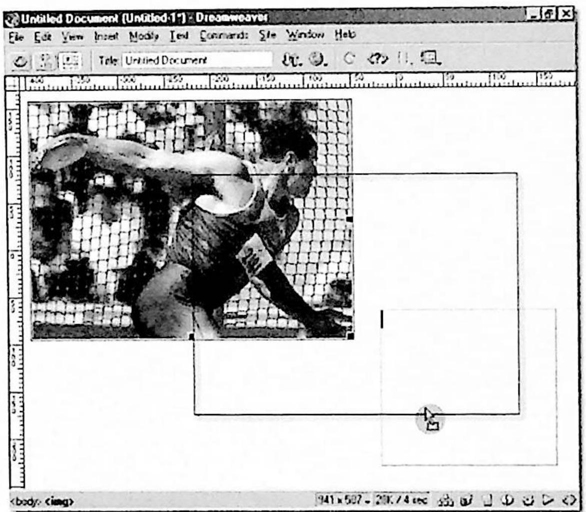
העברת עצם קיים לתוך שכבה

במידה והעצם הרצוי נמצא כבר על המסמך, אך אינו בתוך השכבה, ניתן פשוט לגרור אותו לתוך השכבה הרצויה.

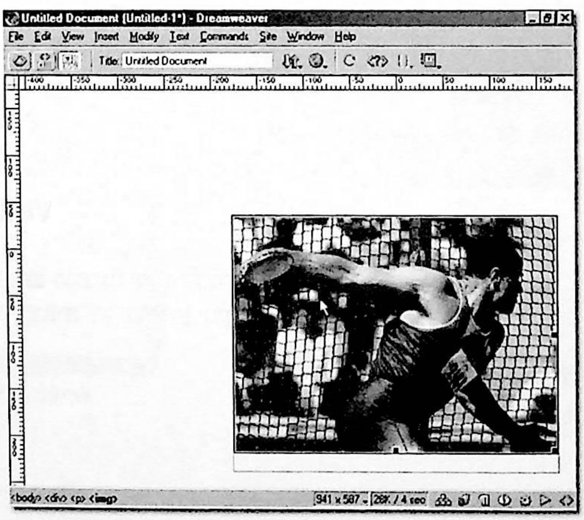
1 סימון עצם הנמצא מחוץ לשכבה.



2 גרירת העצם לתוך השכבה.



3 עזיבת העכבר

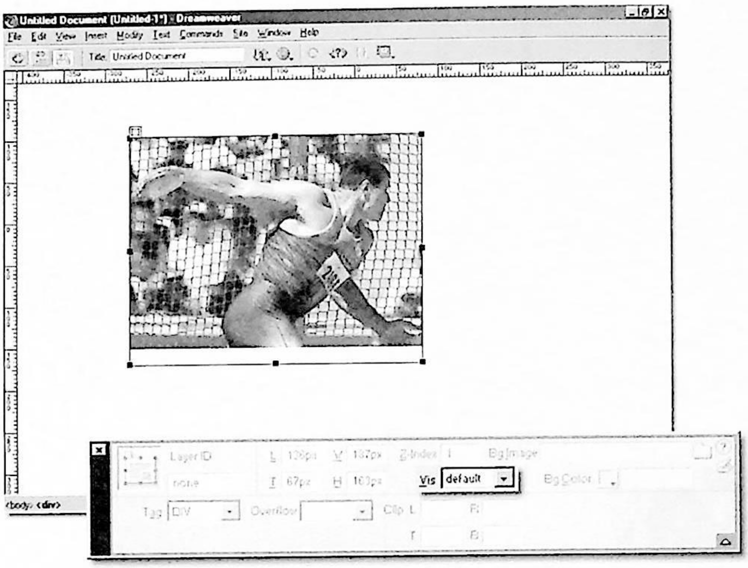


שינוי מצב התצוגה של השכבה

לאחר סימון שכבה במסמך יוצג בחלון **המאפיינים** (Properties) מצב התצוגה שלה. מצב התצוגה מגדיר האם רואים את השכבה בדפדפן או לא, ובמה זה תלוי.

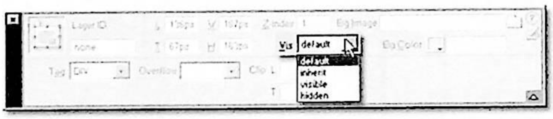
הצורך בהסתרת שכבות נובע בעיקר בעת עבודה במסמך מרובה שכבות, ולעיתים יש צורך להסתיר את אחת השכבות, או יותר, כדי לאפשר עבודה נוחה וקלה יותר.

עם זאת, מצב התצוגה משפיע על הצגת השכבה בדפדפן. לעיתים יש צורך להסתיר שכבה כדי שלא תופיע בעת עליית האתר, והצגתה מאוחר יותר. את מצב התצוגה ניתן לראות בשדה Vis (Visibility).



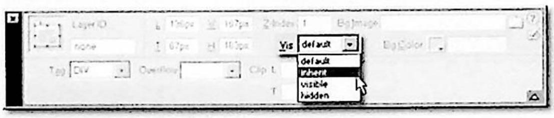
בתיבת הבחירה ליד שדה Vis ניתן להגדיר את מצב התצוגה הרצוי.

מצב התצוגה Default



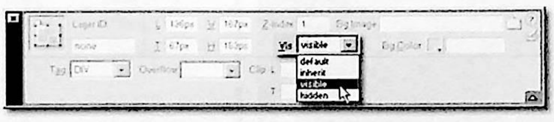
ניתן להגדיר את מצב התצוגה של השכבה על פי ברירות המחדל של הדפדפן בו המסמך יוצג (במידה והוא תומך בשכבות). ברוב הדפדפנים מוגדר מצב התצוגה Visible כברירת המחדל, כלומר, השכבה תוצג במלואה.

מצב התצוגה Inherit



מצב תצוגה זה יציג את השכבה, במידה והיא ממוקמת בתוך שכבה אחרת (ראה בהמשך הפרק), באותה הגדרה של Vis של השכבה בה היא נמצאת.

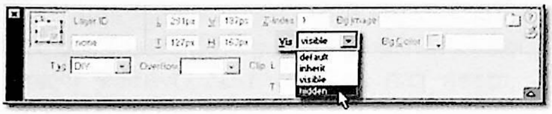
מצב התצוגה Visible

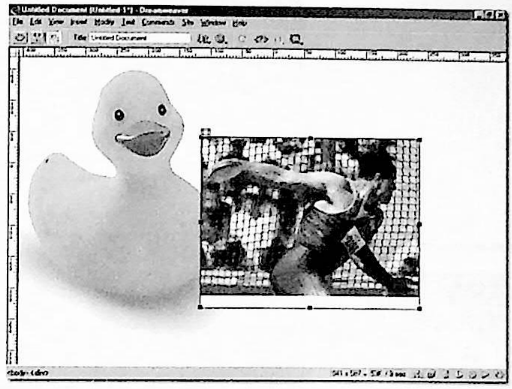


סימון מצב תצוגה זה יגדיר את מצב התצוגה של השכבה כפעיל. את השכבה ניתן יהיה לראות הן בדפדפן והן במסמך.

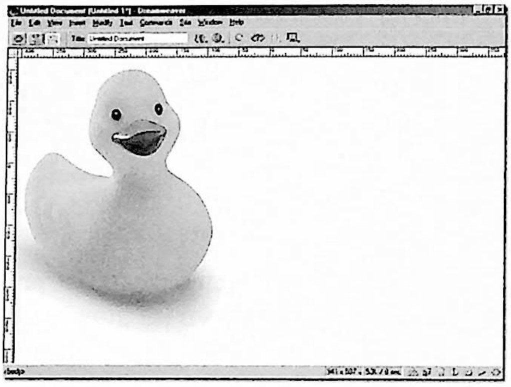
מצב התצוגה Hidden

מצב תצוגה זה יסתיר את השכבה ולא ניתן יהיה לראותה הן בדפדפן והן במסמך.





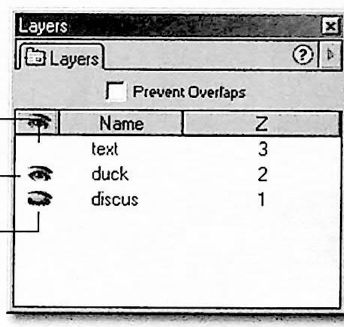
מצב התצוגה Visible



מצב התצוגה Hidden

מצב תצוגה של שכבות בחלון השכבות (Layers)

את מצב התצוגה של השכבות ניתן לראות ואף לשנות בחלון **השכבות** (Layers).

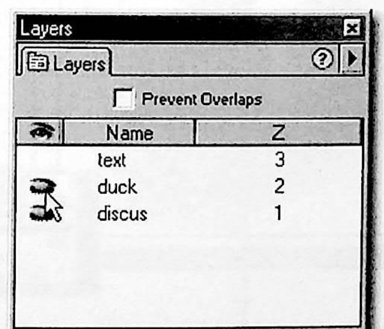


למצבי התצוגה Inherit ו־Default אין ציון מיוחד בחלון זה

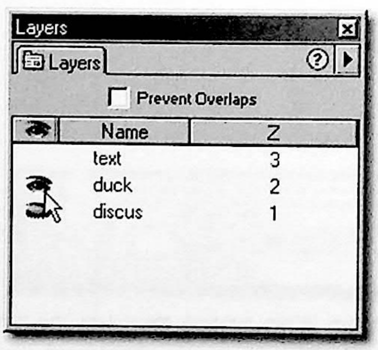
עין פקוחה מציינת שכבה במצב תצוגה Visible

עין עצומה מציינת שכבה במצב תצוגה Hidden

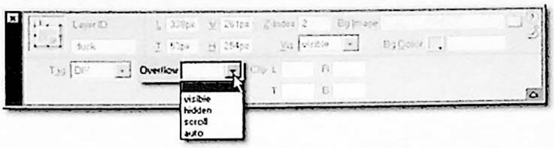
לחיצה על דמות העין תחליף בין מצבי התצוגה השונים.



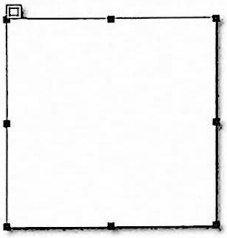
העין עצומה



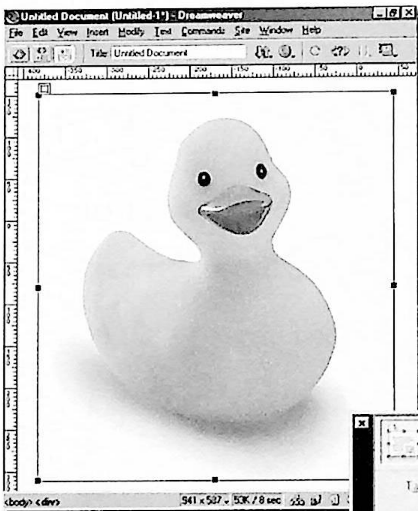
לחיצה עליה פוקחת אותה



מאפיין נוסף המשפיע על אופן הצגת השכבה בדפדפן (ורק בדפדפן), הוא השדה Overflow.
המאפיין Overflow מגדיר כיצד יוצג תוכן השכבה, במצב בו התוכן גדול מהשכבה בה הוא נמצא.

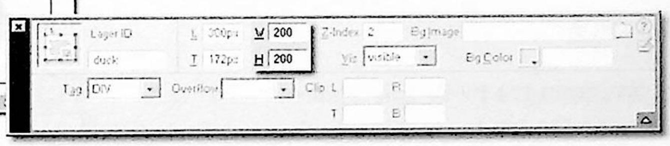


בעת ייבוא תמונה לתוך שכבה, השכבה גדלה בהתאם לתמונה (אך לעולם לא קטנה).
השכבה המסומנת בגודל 200x200 פיקסלים.

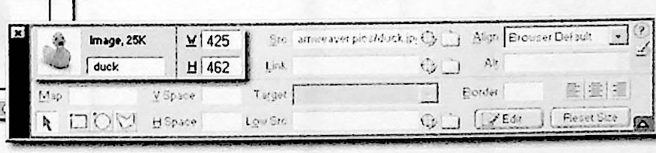


לתוך השכבה יובאה תמונה בגודל 425x462.
במבט ראשון, אכן נראה שהשכבה שינתה את מידותיה לצורך התאמתה לתוכן שבה.

מבט מדוקדק יותר בחלון **המאפיינים** (Properties) חושף את העובדה הבאה (מסמך אנושי מזעזע...) - השכבה עדיין בגודל 200x200.

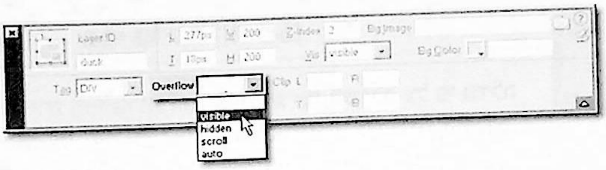






אז מה קורה פה? כמו תמיד במצבים כאלה, האמת נמצאת אי שם...
השכבה, ויזואלית, אכן שינתה את גודלה, אך מאפייניה הם עדיין של שכבה בגודל 200x200. השדה Overflow, מגדיר כאמור, כיצד יתנהג הדפדפן בסוגיה שכזו.

■ מוצג (Visible)

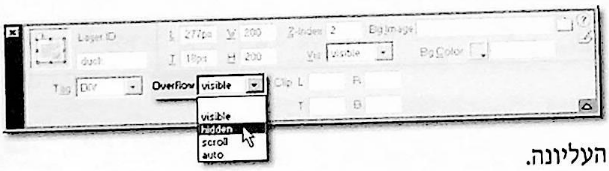


בחירת האפשרות Visible, תציג את תוכן השכבה במלואו, למרות הבדלי הגודל בין התוכן לשכבה בה הוא נמצא.

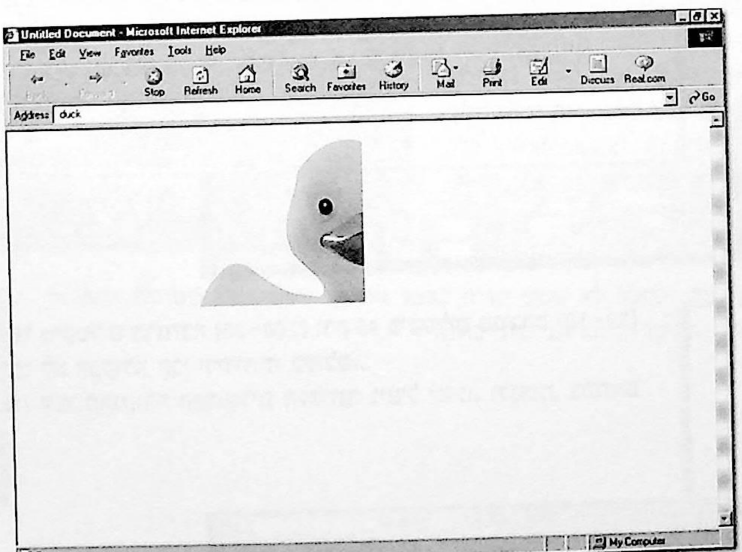


התמונה מוצגת בדפדפן במלואה

■ מוסתר (Hidden)

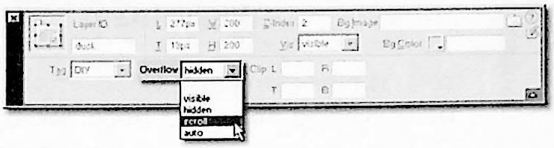


בחירת האפשרות Hidden, תציג את תוכן השכבה בהתאם לגודלה. כל מה שמעבר לגודל זה, יוסתר. כדאי לזכור כי תוכן השכבה מוצג מהפינה השמאלית העליונה.

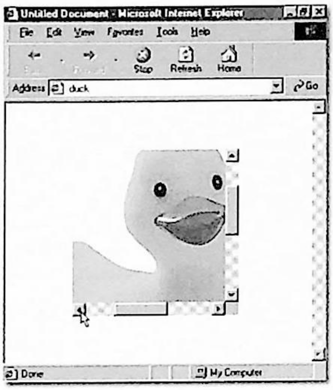


התמונה מוצגת בדפדפן באופן חלקי

פסי גלילה (Scroll)



בחירת האפשרות Scroll, תציג את השכבה על פי גודלה האמיתי, אך תציג פסי גלילה מסביב לגבולות השכבה, על מנת לאפשר צפייה בכל התמונה.

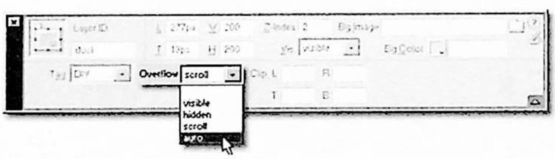


התמונה מוצגת באופן חלקי בדפדפן עם פסי גלילה המאפשרים להציג את התמונה כולה.

שים לב! תכונה זו אינה נתמכת כלל ב-Netscape.

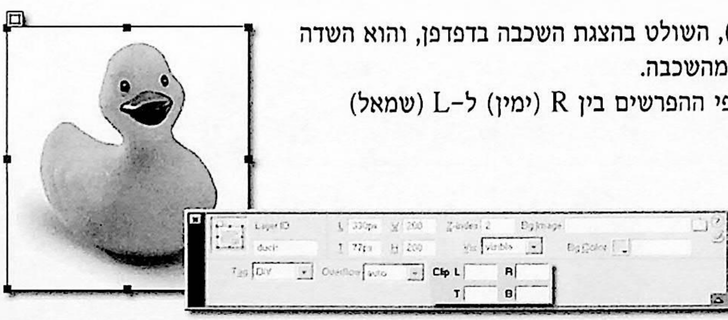
חשוב לציין כי במצב Scroll, גם אם תוכן השכבה קטן מגודלה, יוצגו פסי הגלילה, אך הם לא יהיו פעילים.

אוטומטי (Auto)



בחירת האפשרות Auto תציג פסי גלילה, במידה ויש בהם צורך.

שדה Clip



שדה נוסף בחלון **המאפיינים** (Properties), השולט בהצגת השכבה בדפדפן, והוא השדה Clip. בעזרת שדה זה ניתן להסתיר חלק מהשכבה.
האיזורים שכן יוצגו בדפדפן נקבעים על פי ההפרשים בין R (ימין) ל-L (שמאל) ובין T (עליון) ו-B (תחתון).



בתמונה זו מוצגים 180 פיקסלים מרוחבה (200-20) ורק 40 פיקסלים מגובהה (50-10) בואו נסכם ונאמר שזו לא הפקודה הכי ידידותית בעולם...
גם כאן, תוכן השכבה יוצג מהנקודה השמאלית העליונה ויגדל ימינה ולמטה, בהתאם למידות שנקבעו.

עיצוב השכבה

ישנן שתי דרכים עיקריות לעיצוב שכבה:

- צביעת רקע השכבה
- הגדרת תמונת רקע לשכבה

■ צביעת רקע השכבה



כדי לצבוע את רקע השכבה, יש לסמן את השכבה הרצויה ולפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties).

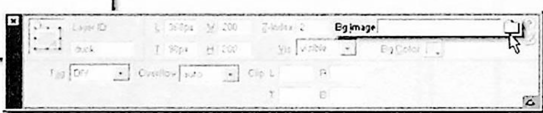
בשדה **Bg Color** יש לבחור את הצבע הרצוי מטבלת הצבעים, או לדגום את הצבע מנקודה כלשהי במסמך.

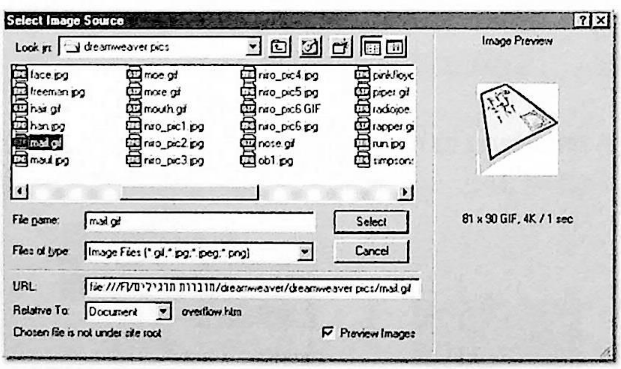
■ הגדרת תמונת רקע לשכבה



1. כדי להגדיר תמונת רקע לשכבה, יש לסמן את השכבה הרצויה ולפתוח את חלון **המאפיינים** (Properties).

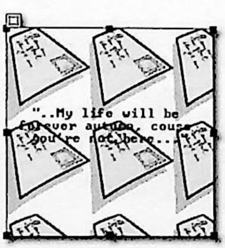
2. בחלון **המאפיינים** (Properties) ניתן לבחור תמונת רקע על ידי לחיצה על דמות התיקייה, ליד השדה Bg Image.
לחיצה על התיקייה תפתח חלון בו ניתן לבחור את התמונה הרצויה.





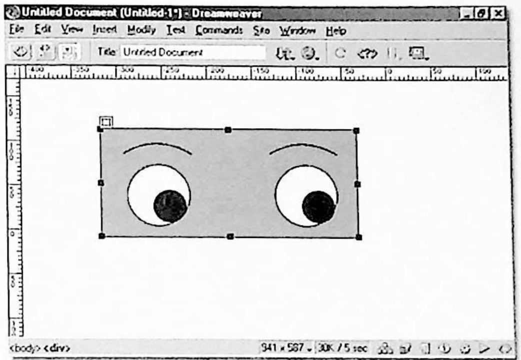
אופן שיבוץ התמונה זהה לשימוש בתמונה כרקע למסמך כולו או לטבלה, קרי: במידה והתמונה קטנה מדי, היא תשוכפל כדי לכסות את השכבה. במידה והיא גדולה מדי, היא תיחתך משוליה הימניים והתחתונים. כדאי לתכנן היטב את גודל הטבלה והתמונה לפני שימוש באפשרות זו ומומלץ להבהיר את התמונה (Watermark) כדי שהמלל בשכבה (במידה וקיים) יופיע בצורה קריאה.

3. השכבה משובצת, המלל לא ממש קריא (אבל את מי מעניינות השטויות שאנחנו כותבים באתר, העיקר שיהיו תמונות יפות).

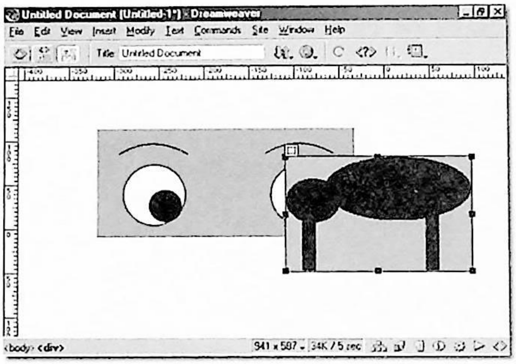


במידה וישנן מספר שכבות במסמך, ניתן לשנות את הסדר שלהן ולקבוע איזו שכבה תופיע לפנים, איזו מאחור וכך הלאה. כברירת מחדל, סדר השכבות הראשוני נקבע על פי סדר בנית השכבות.
לאחר יצירת השכבה הראשונה, כל שכבה שתיווצר תמוקם לפניה. או במילים אחרות: השכבה הנוצרת אחרונה תהיה העליונה ביותר במסמך.

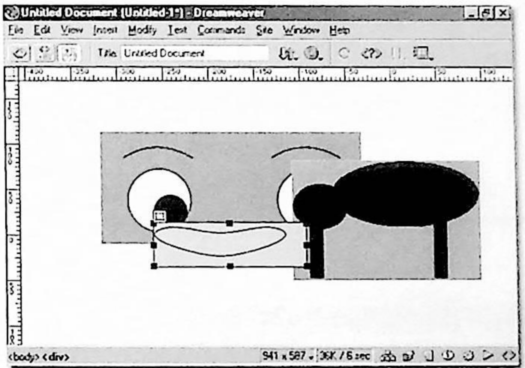
❶ יצירת שכבה ראשונה



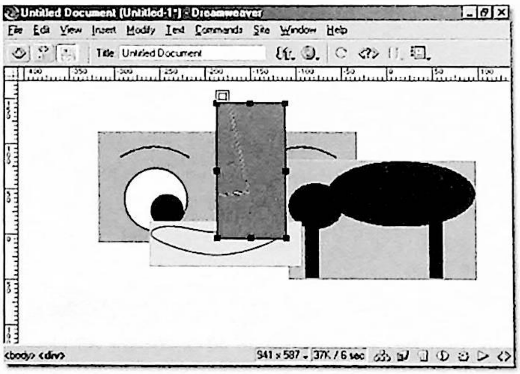
❷ השכבה השניה תופיע מעל הראשונה



❸ השכבה השלישית תופיע מעל לשתי השכבות הראשונות



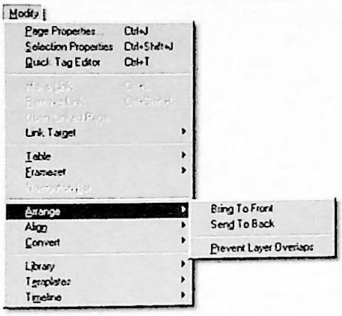
❹ השכבה הרביעית תופיע מעל לשלושת השכבות הקודמות....



❺ השכבה ה-1001 תופיע מעל... (נראה לנו שהבנתם את הרעיון).

שינוי סדר השכבות

ישנן מספר דרכים המאפשרות שינוי סדר השכבות.

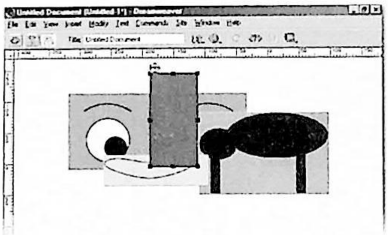


שלח לאחור

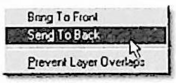
Send To Back

בחירה בפקודה **שלח לאחור** (Send To Back) מתפריט המשנה Arrange שבתפריט **התכונות** (Modify), תהפוך את השכבה המסומנת לתחתית בסדר השכבות.

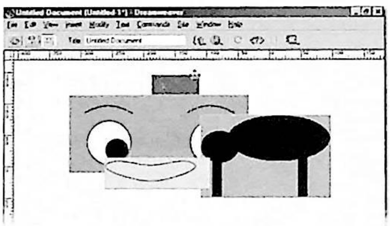
1 סימון השכבה



2 בחירה בפקודה **שלח לאחור** (Send To Back)



3 השכבה הופכת להיות האחרונה בסדר השכבות

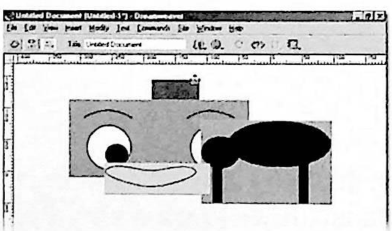


הבא לפנים

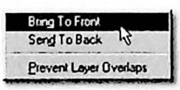
Bring To Front

בחירה בפקודה **הבא לפנים** (Bring To Front) מתפריט Arrange שבתפריט **התכונות** (Modify), תהפוך את השכבה המסומנת לעליונה בסדר השכבות.

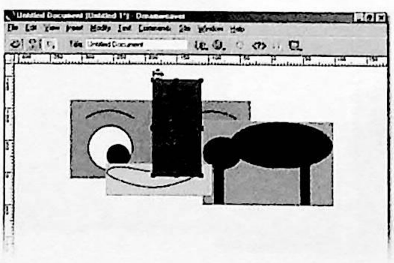
1 סימון השכבה



2 בחירה בפקודה **הבא לפנים** (Bring To Front)

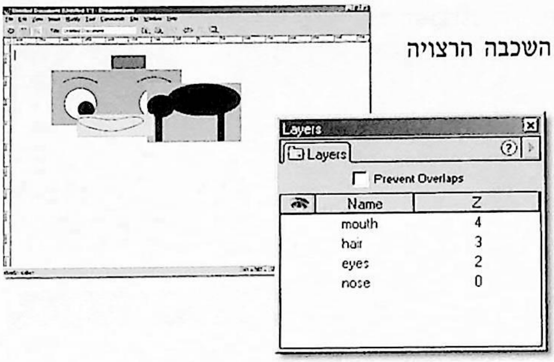


3 השכבה הופכת להיות העליונה בסדר השכבות

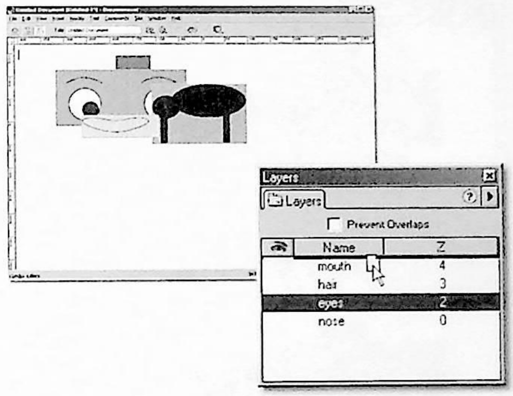


סידור השכבות באמצעות חלון השכבות (Layers)

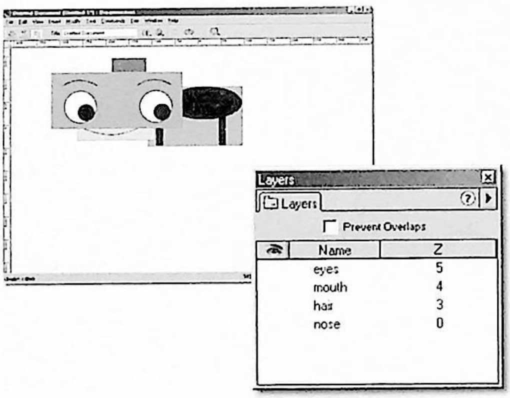
השכבה העליונה בחלון השכבות, היא גם העליונה במסמך.
כדי לשנות את סדר השכבות, ניתן פשוט לגרור את שם השכבה הרצויה מעל או מתחת לשכבה אחרת.



❶ גרירת השכבה eyes לראש הרשימה

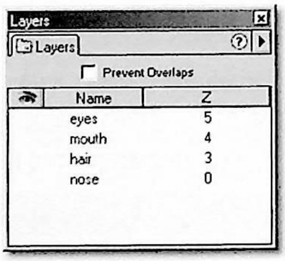


❷ תמקם אותה כשכבה העליונה

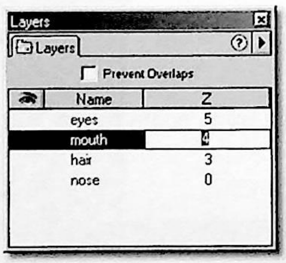


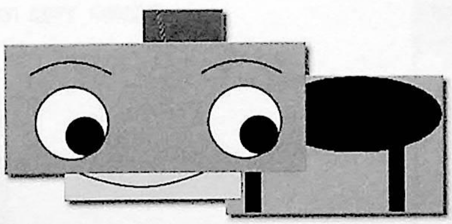
סידור השכבות באמצעות הערך המספרי "Z Index" בחלון השכבות

ליד שמות השכבות מופיע ערך מספרי, המכונה גם Z Index.
השכבה הראשונה במסמך מקבלת את הערך 1, זו שאחריה את הערך 2 וכך הלאה.
השכבה בעלת ערך Z הנמוך ביותר, היא גם התחתונה ביותר. השכבה בעלת ערך Z הגבוה ביותר, היא גם העליונה ביותר.



כדי לשנות את ערך ה-Z של השכבה, ניתן ללחוץ לחיצה כפולה על הערך כפי שהוא מופיע בחלון **השכבות** (Layers), ואז ניתן להקליד ערך נמוך, או גבוה יותר.





שינוי סדר השכבות

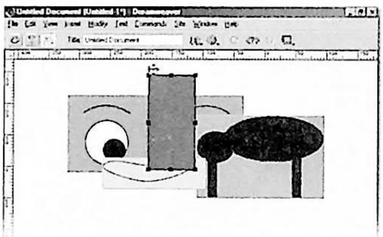
ישנן מספר דרכים המאפשרות שינוי סדר השכבות.



שלח לאחור — Send To Back

בחירה בפקודה **שלח לאחור** (Send To Back) מתפריט המשנה Arrange שבתפריט **התכונות** (Modify), תהפוך את השכבה המסומנת לתחתית בסדר השכבות.

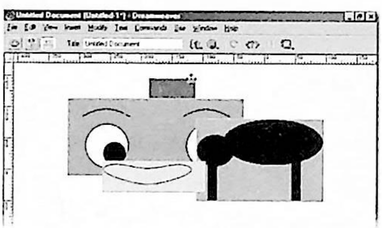
1. סימון השכבה



2. בחירה בפקודה **שלח לאחור** (Send To Back)



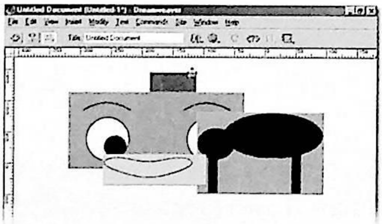
3. השכבה הופכת להיות האחרונה בסדר השכבות



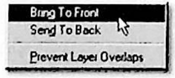
הבא לפנים — Bring To Front

בחירה בפקודה **הבא לפנים** (Bring To Front) מתפריט Arrange שבתפריט **התכונות** (Modify), תהפוך את השכבה המסומנת לעליונה בסדר השכבות.

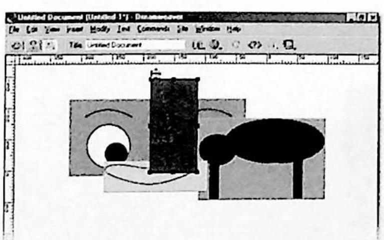
1. סימון השכבה



2. בחירה בפקודה **הבא לפנים** (Bring To Front)

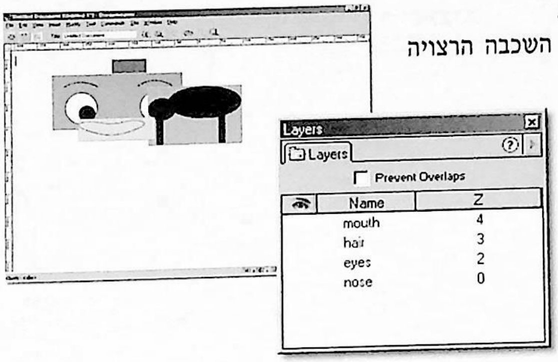


3. השכבה הופכת להיות העליונה בסדר השכבות

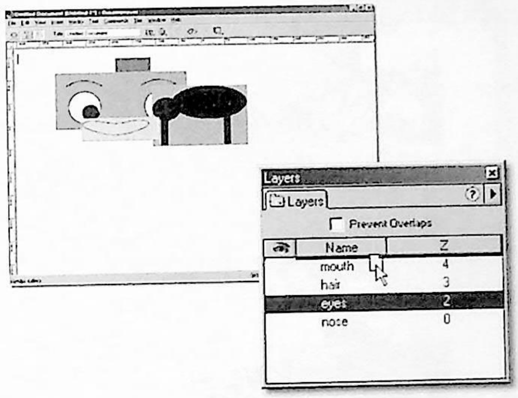


סידור השכבות באמצעות חלון השכבות (Layers)

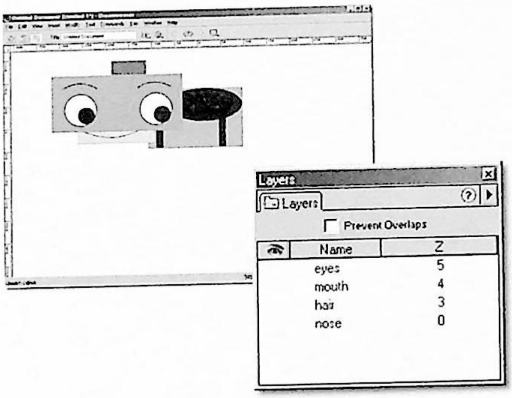
השכבה העליונה בחלון השכבות, היא גם העליונה במסמך.
כדי לשנות את סדר השכבות, ניתן פשוט לגרור את שם השכבה הרצויה מעל או מתחת לשכבה אחרת.



❶ גרירת השכבה eyes לראש הרשימה

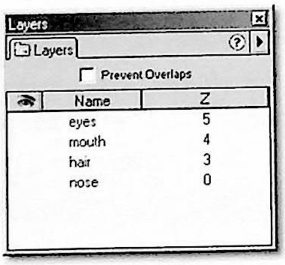


❷ תמקם אותה כשכבה העליונה

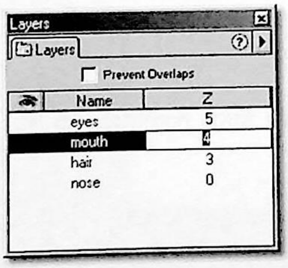


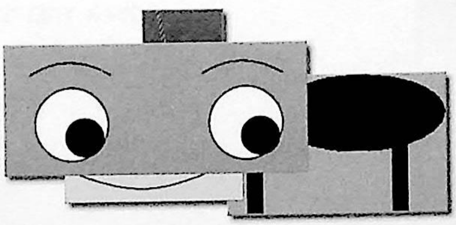
סידור השכבות באמצעות הערך המספרי "Z Index" בחלון השכבות

ליד שמות השכבות מופיע ערך מספרי, המכונה גם Z Index.
השכבה הראשונה במסמך מקבלת את הערך 1, זו שאחריה את הערך 2 וכך הלאה.
השכבה בעלת ערך Z הנמוך ביותר, היא גם התחתונה ביותר. השכבה בעלת ערך Z הגבוה ביותר, היא גם העליונה ביותר.

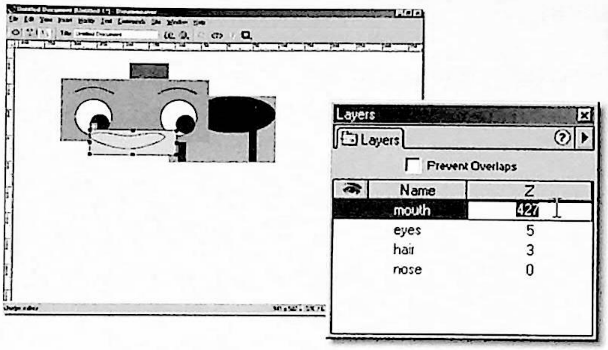


כדי לשנות את ערך ה-Z של השכבה, ניתן ללחוץ לחיצה כפולה על הערך כפי שהוא מופיע בחלון **השכבות** (Layers), ואז ניתן להקליד ערך נמוך, או גבוה יותר.

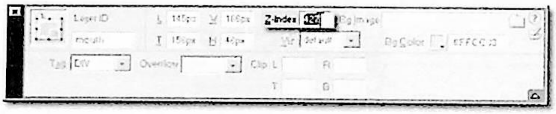




סדר השכבות במסמך לאחר הקלדת ערך גבוה יותר

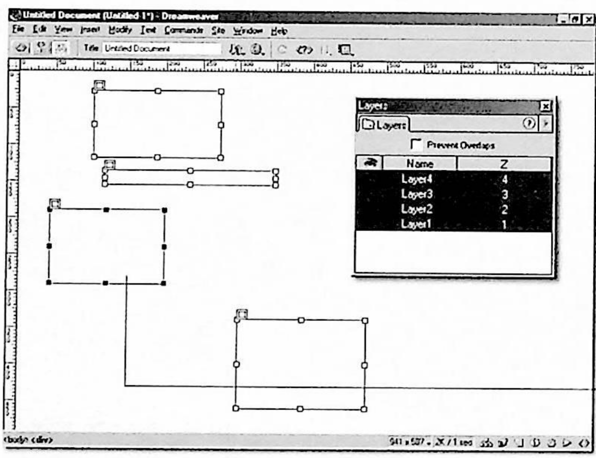


הערך Z מופיע גם בחלון **המאפיינים** (Properties) וניתן לשנותו גם מחלון זה.



יישור שכבות

ניתן ליישר שכבות בעזרת הפקודה **יישר** (Align) מתוך תפריט **התכונות** (Modify).
את השכבות המסומנות ניתן ליישר על פי יישור עליון, תחתון, שמאלי או ימני.
את היישור ניתן לבצע בשני צירים, הציר האופקי והאנכי.
כדי לסמן מספר שכבות בו זמנית, יש ללחוץ על אחת השכבות, להחזיק את מקש Shift, ולבחור את שאר השכבות.
את השכבה שסומנה אחרונה ניתן לזהות על פי נקודות האחיזה לשינוי גודל, הצבועות בשחור.

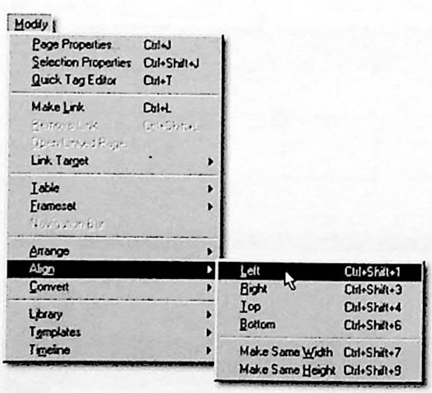


השכבה שסומנה אחרונה

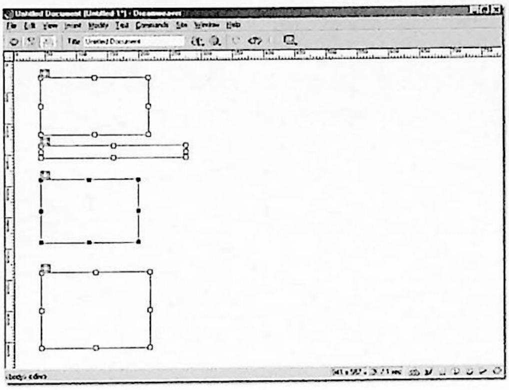


חשוב לזכור! היישור מתבצע על פי השכבה אשר סומנה אחרונה.

אם כן, לאחר סימון השכבות, יש לגשת לפקודה **יישר** (Align) מתוך תפריט **התכונות** (Modify).

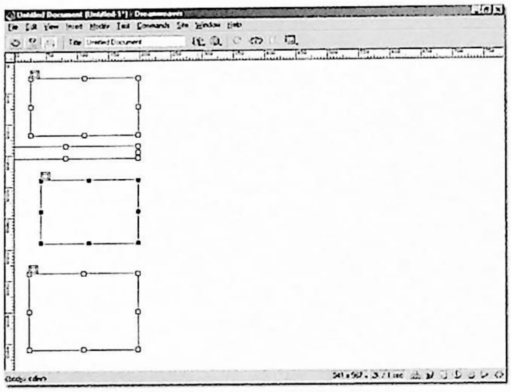


יישור לשמאל (Left)



בחירה באפשרות זו, תיישר את השכבות על פי הגבול השמאלי של השכבה שסומנה אחרונה.

יישור לימין (Right)



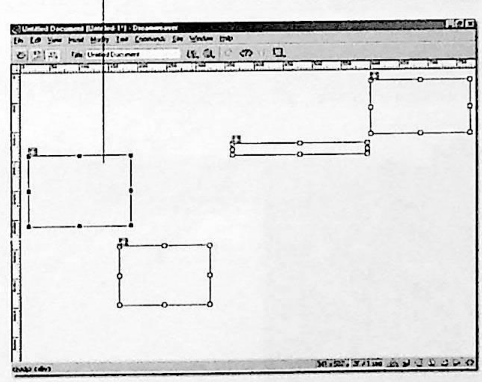
בחירה באפשרות זו, תיישר את השכבות על פי הגבול הימני של השכבה שסומנה אחרונה.

יישור על הציר האנכי

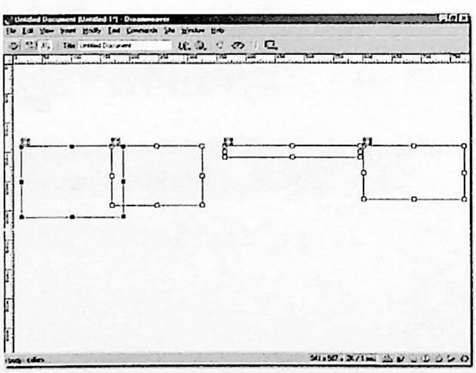


על מנת ליישר שכבות על פני הציר האנכי, ניתן לבחור באפשרויות היישור Top (יישור עליון) או Bottom (יישור תחתון). בחירה באפשרות Top תיישר את השכבות על פי הגבול העליון של השכבה שסומנה אחרונה.

השכבה שסומנה אחרונה



לפני



אחרי



היישור מתבצע על פי גבולות השכבה ולא על פי גבולות העצם המונח בה.

שינוי גודל השכבה ביחס לשכבות אחרות

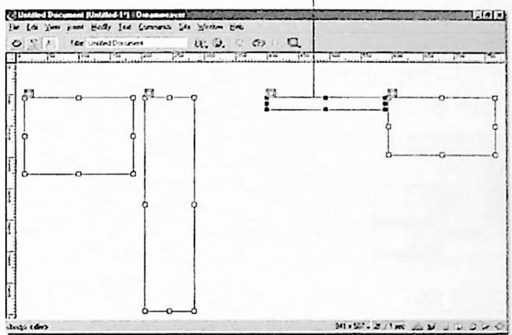
בעת סימון מספר שכבות, ניתן ליישר את השכבות יחסית לשכבה שסומנה אחרונה. אפשרות נוספת הטמונה בתפריט **היישור** (Align) היא להשוות את רוחב וגובה השכבות על פי השכבה שסומנה אחרונה.

השוואת רוחב השכבות

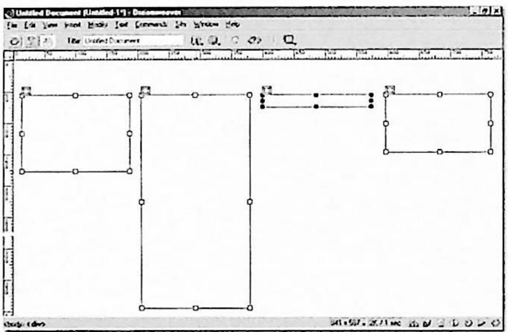


בחירה בפקודה Make Same Width מתפריט המשנה Align שבתפריט Modify, תשווה את רוחב כל השכבות המסומנות לרוחבה של השכבה שסומנה אחרונה.

סומנה אחרונה



לפני

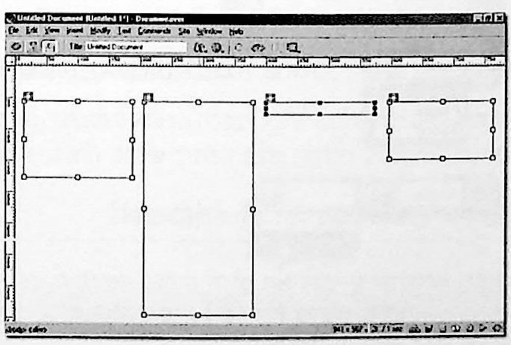


אחרי

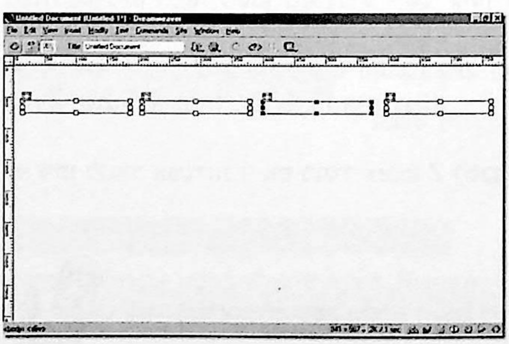
השוואת גובה השכבות



בחירה בפקודה Make Same Height מתפריט המשנה Align, שבתפריט Modify, תשווה את גובה כל השכבות המסומנות לגובה של השכבה שסומנה אחרונה.



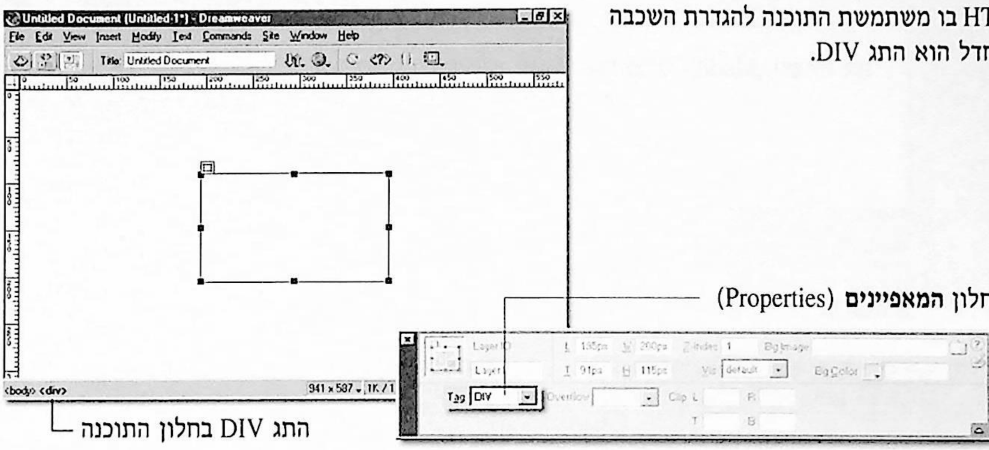
לפני



אחרי

השימוש בשכבות ויצירתן, הינן פונקציות חדשות יחסית עולם באינטרנט. לכן, לא כל הדפדפנים תומכים בה, בעיקר דפדפנים מהדור הישן. עם זאת, גם דפדפנים מהדור החדש יותר מתקשים לפצח לעיתים את קוד השכבה. על מנת ליצור תמיכה גורפת יותר במסמך הנבנה בעזרת שכבות, חשוב להגדיר את השכבות בהתאם לקהל היעד.

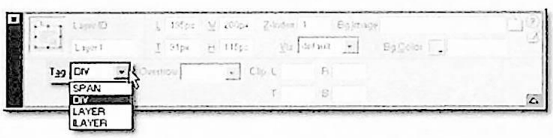
קוד ה-HTML בו משתמשת התוכנה להגדרת השכבה כברירת המחדל הוא התג DIV.



התג DIV בחלון **המאפיינים** (Properties)

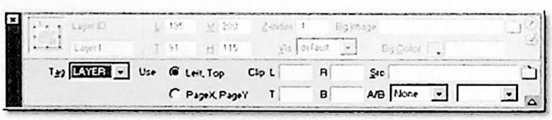
התג DIV בחלון התוכנה

את הקוד ניתן לשנות בחלון **המאפיינים** (Properties), המציג ארבעה קודים לבחירה: DIV, Span, Layer, Ilayer.



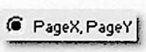
■ התגים DIV ו-Span

האפשרויות DIV או Span הן המומלצות והשימושיות ביותר, והן נתמכות ב-Netscape וב-Explorer מגרסאות 4 ומעלה. ההבדל ביניהן, הוא שבתג DIV משתמשים בדרך כלל להחלת סגנון CSS על פיסקה (חלוקת המסמך על פי פסקאות), ואילו התג Span מחלק את המסמך לחלקים, ומשמש להחלת סגנון CSS על פני תווים.



■ התגים Ilayer ו-Layer

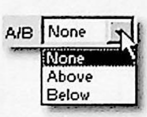
תגים אלו נתמכים רק ב-Netscape בגרסה 4.
במידה והתג Layer או Ilayer מסומן, נפתחות אפשרויות נוספות בחלון **המאפיינים** (Properties).



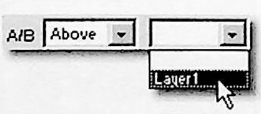
בעת סימון התג Layer (או Ilayer) ניתן להגדיר כי חיתוכי התמונה (Clip) יתבצעו על פי גבולות הדף, ולא על פי השכבה, כפי שנהוג בתגים האחרים.



בשדה Src ניתן לבחור מסמך HTML ש"יישב" בתוך השכבה.



בשדה A/B ניתן להגדיר את מיקום השכבה מעל (Above) או מתחת (Below) לשכבה אחרת (בתנאי שגם היא בנויה בתג Layer או Ilayer).

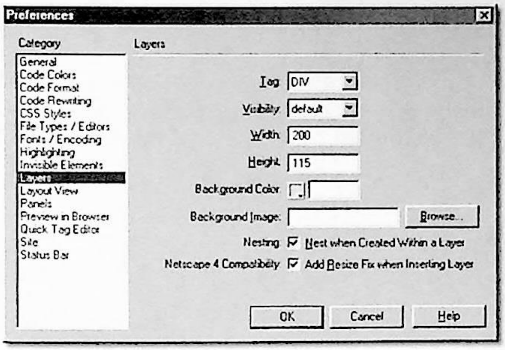


לא ניתן לבחור אפשרות זו אם מוגדר Z Index לשכבה.



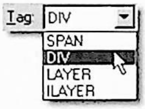
בשל התמיכה המועטה בתגים Layer ו-Ilayer, אנו מתקשים להמליץ על שימוש בתגים אלו.

הגדרת ברירות מחדל של השכבות



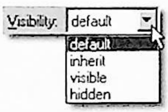
בחלון **העדפות** (Preferences) שבתפריט **העריכה** (Edit) בקטגוריה Layers, ניתן להגדיר את מאפייני ברירת המחדל של השכבה בעת יצירתה.

תג (Tag)



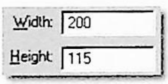
בשדה זה ניתן לבחור את תג ברירת המחדל המגדיר את השכבה בעת יצירתה.

מצב תצוגה (Visibility)



בשדה זה ניתן להגדיר את מצב התצוגה של שכבה בעת יצירתה.

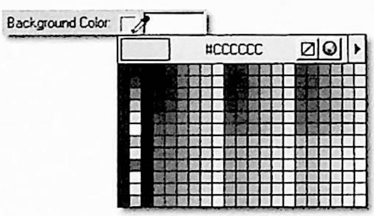
גודל השכבה



בעת שימוש בפקודה Layer אשר בתפריט Insert, תיווצר שכבה על המסמך.
בעזרת השדות Width ו-Height ניתן להגדיר מה יהיה גודלה בעת צירופה למסמך.

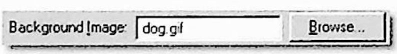
- **Width** – הגדרת רוחב השכבה בפיקסלים.
- **Height** – הגדרת גובה השכבה בפיקסלים.

צבע רקע (Background Color)



בשדה Background Color ניתן להגדיר את הצבע שישמש כרקע לשכבה בעת יצירתה.

תמונת רקע (Background Image)



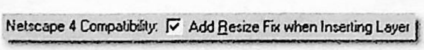
בשדה Background Image ניתן להגדיר תמונה שתשמש כרקע לשכבה בעת יצירתה.

Nesting When Created Within a Layer



סימון אפשרות זו תגדיר כל שכבה חדשה שתיווצר כשהסמן ממוקם בתוך שכבה כשכבה מקוננת, כלומר, שכבה בתוך שכבה (ראה בהמשך הפרק).

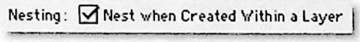
Netscape 4 Compatibility



סימון אפשרות זו ימנע את שינוי מיקום השכבות, כפי שקורה ב-Netscape 4, בשעה שהגולש מקטין את חלון הדפדפן.
סימון אפשרות זו מכניס פקודת JavaScript למרכיב ה-Head, בה הוא "מכריח" את הגלשן לרענן את המסמך בעת שינוי גודל של חלון הדפדפן.

שכבה בתוך שכבה בתוך שכבה (מה יהיה?)

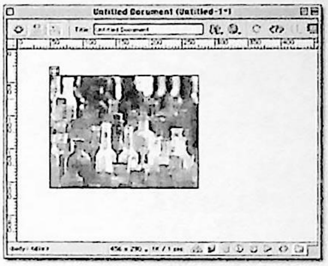
על מנת ליצור ממשק נוח לעיצוב מלל וגרפיקה ניתן, כאמור, להשתמש בשכבות. כפי שצויין בתחילת הפרק, ניתן לייבא גרפיקה לתוך השכבה ובכך להתגבר על מכשלות העימוד (או חלקן לפחות) ש-Dreamweaver מציבה בפני בונה האתר. כדי לשדרג דרך עבודה זו, ניתן להגדיל ולעשות ולבנות שכבה בתוך שכבה. יצירת שכבה בתוך שכבה קיימת, מאפשרת יצירת שכבות מקושרות. כל הזזה של שכבת ה"אב" תגרור עימה את שכבת ה"בן", אך גרירה של שכבת ה"בן" לא תגרור איתה את שכבת ה"אב".



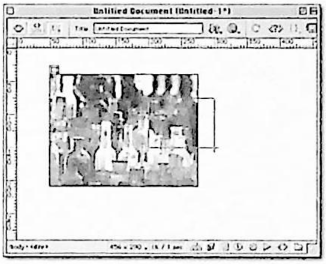
על מנת לקנן שכבה בתוך שכבה, יש לסמן בחלון **העדפות** (Preferences) בקטגוריה Layers את האפשרות Nest when Created Within a Layer.



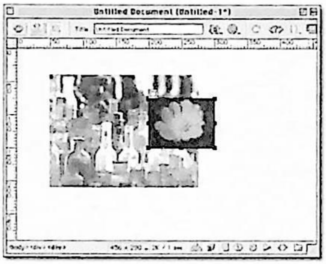
סימון הפקודה ויצירת שכבה בתוך שכבה קיימת, תגרום ל"קינון" השכבה החדשה בתוכה היא נוצרה.



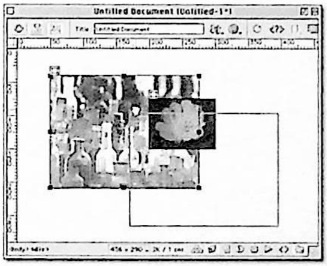
מיקום הסמן בתוך השכבה הקיימת



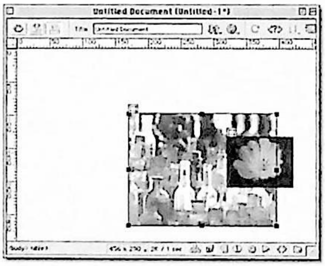
גרירת הסמן לקביעת גודל שכבה רצוי



שכבה בתוך שכבה



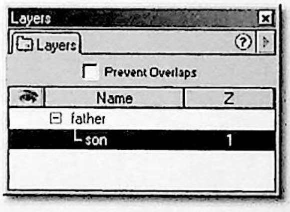
הזזת שכבת ה"אב"



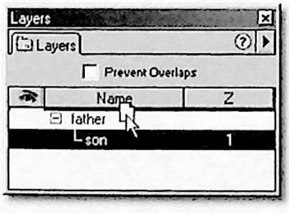
תגרור עימה את שכבת ה"בן"

■ ביטול קינון שכבות בחלון השכבות

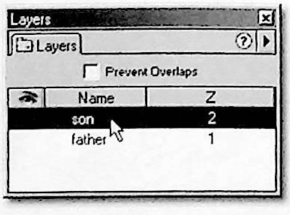
בעת יצירת שכבה מקוננת, ניתן להבחין בחלון Layers כי השכבה המקוננת נמצאת בתוך שכבת ה"אב". כדי לבטל את הקינון, ניתן פשוט לגרור את שכבת ה"בן" מחוץ לשכבת האב.



השכבה המקוננת בתוך שכבת ה"אב"



גרירת שכבת ה"בן" מעל שכבת ה"אב"



שחרור מכבלי החברה הפטריאכלית



טיפים שחשוב לזכור!

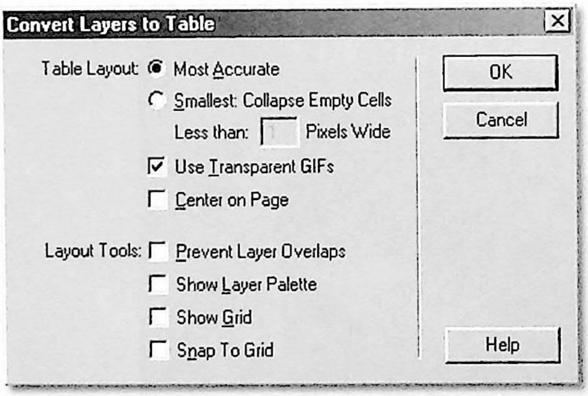
1. הגדרת מצב תצוגה של שכבה מקוננת כ-Inherit, תגרום לשכבה המקוננת ל"רשת" את הגדרות ה-Visibility של שכבת ה"אב".
2. במידה והאפשרות Nesting When Created Within a Layer אינה מסומנת בחלון Preferences תחת קטגורית Layers, ניתן יהיה ליצור שכבה מקוננת על ידי יצירת שכבה בתוך שכבה, תוך החזקת מקש Ctrl (Command במקינטוש).
3. במידה והאפשרות Nesting When Created Within A Layer מסומנת, ניתן יהיה ליצור שכבה שאינה מקוננת, על אף שיוצרים אותה בתוך שכבה קיימת, על ידי החזקת מקש Ctrl (Command במקינטוש) בעת הבניה.

■ המרת שכבות לטבלה

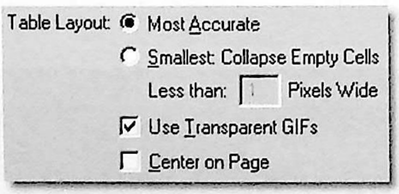
אם כך, העבודה בשכבות מספקת נוחיות ויכולות עיצוב ממשק מתקדמות, אלא שהתמיכה בתגי השכבות מוגבלת בדפדפנים מהדור הישן ומונעת צפייה במסמכי HTML הבנויים בשכבות.

הדרך המקובלת ביותר לפתרון בעיה זו (אם כי, פתרון חלקי) הוא על ידי המרת השכבות לטבלה. ההמרה הופכת את כל השכבות במסמך לטבלה אחת, כשהשכבות מומרות לתאים בטבלה. התמיכה בטבלאות חובקת את כל הדפדפנים, ומאפשרת להציג את המסמך גם בדפדפנים מהדור הישן.

בחירה בפקודה Layers To Table מתפריט המשנה Convert שבתפריט **התכונות** (Modify), תפתח את תיבת השיחה הבאה.



■ מבנה הטבלה



באמצעות הפקודה Table Layout ניתן להגדיר את אופן בנית הטבלה מתווי השכבות, בשתי אפשרויות:

- **Most Accurate**
- **Smallest Collapse Empty Cells**

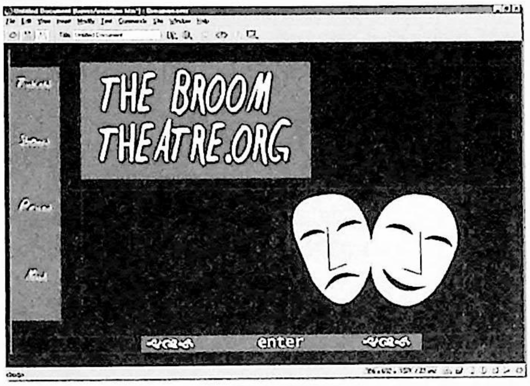


- **Most Accurate** - יצירת תא טבלה עבור כל שכבה ותא, בכל מקום נדרש, תוך יצירת הטבלה הדומה ביותר למבנה השכבות, גם במחיר של טבלה מרובת תאים.

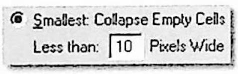
בחירה באפשרות זו תקנה לטבלה מראה הדומה מאוד למבנה השכבות, אך במחיר של תאי טבלה רבים וריקים.



המסמך בשכבות

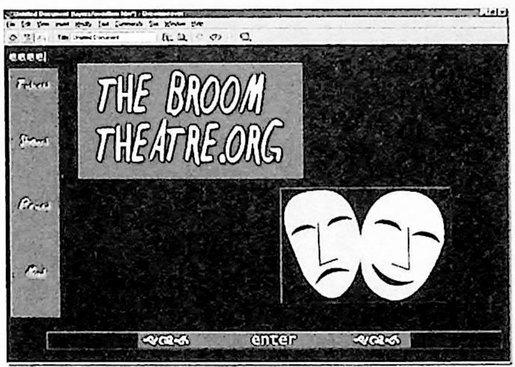


הטבלה יוצרת ממשק זהה
למסמך כפי שהוצג בשכבות

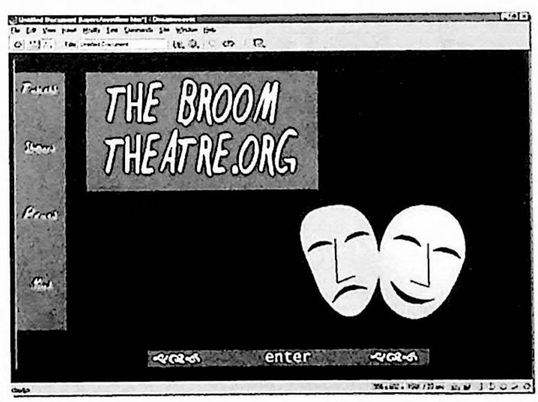


- **Less Than Pixels Wide** – הגדרת סף לגודל המינמלי של תא ריק, במטרה ליצור טבלה עם מעט תאים ריקים, ככל האפשר. הערך המוקלד בשדה זה, הוא רמת הסף בפיקסלים לגודל תא ריק.

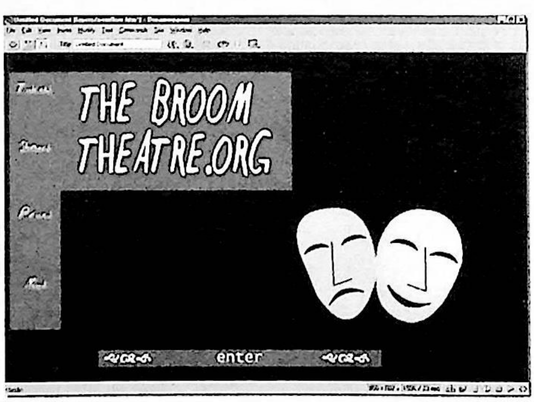
אפשרות זו אמנם תיצור טבלה עם מעט תאים ריקים, אך התוצאה עלולה להיות מעט שונה מכפי שהמסמך הוצג בשכבות. ככל שהערך המוקלד גדול יותר, כך קטן מספר התאים הריקים, אך כי גם גדלה הסטייה בעיצוב.



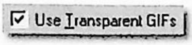
המסמך בשכבות



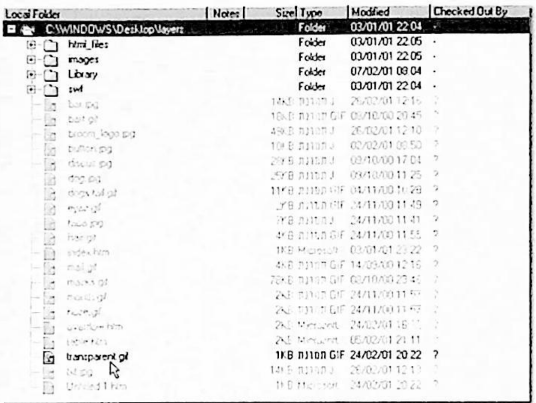
רמת סף של 10 פיקסלים:
פחות תאים, סטייה קלה בעיצוב

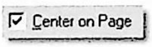


רמת סף של 100 פיקסלים:
הרבה פחות תאים, שינוי מהותי בעיצוב

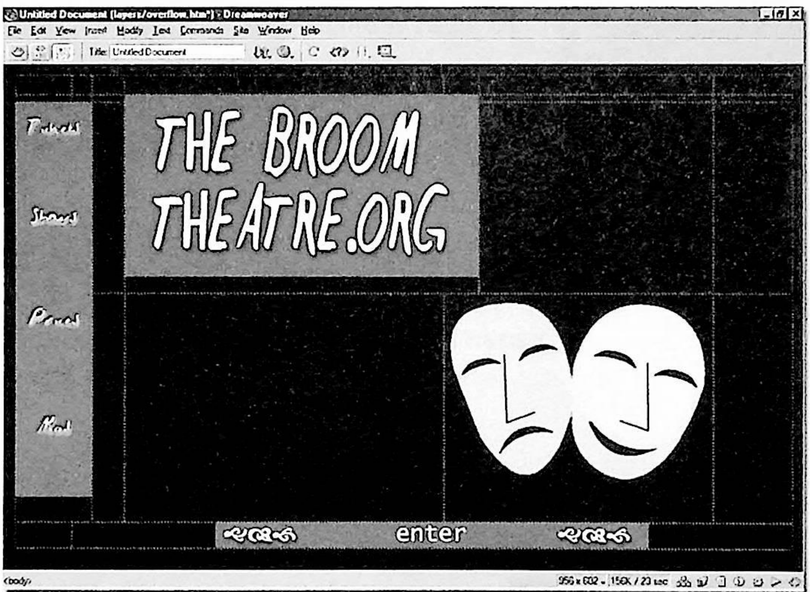


- **Use Transparent GIF's** – אחת הבעיות הנגרמות בעת יצירת תאים ריקים היא תצוגה לא אחידה של הטבלה בדפדפנים שונים.
כדי לפתור בעיה זו ניתן לסמן את האפשרות Use Transparent GIF's.
במידה ואפשרות זו תסומן, Dreamweaver תיצור קובץ GIF שקוף השוקל 1kb בלבד, ותמקם אותו בתיקיית השורש. קובץ ה-GIF ימוקם בכל תא ריק ויתפוס את שטח התא כולו, ובכך "יכריח" את הדפדפן להציג את התא במלוא גודלו והדרו.

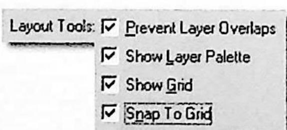




- **Center on Page** – סימון האפשרות ימקם את הטבלה הנוצרת במרכז הדף.



הטבלה הוסטה מעט ימינה, וכעת היא ממורכזת



Layout Tools

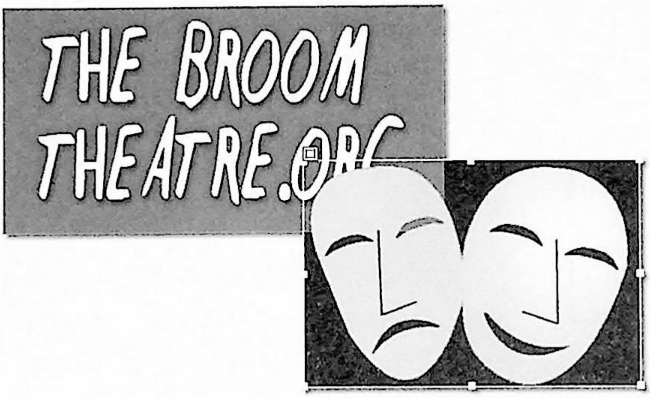
פקודה זו קובעת כיצד ייראה ממשק התוכנה לאחר ביצוע הפקודה, אילו חלונות יוצגו, וכיצד תוצג רשת העבודה.

- סימון האפשרות **Prevent Layer Overlaps** תפתח את חלון **השכבות** (Layers) ותמנע חפיפה בין שכבות.
- סימון האפשרות **Show Layers Palette** תפתח את חלון השכבות.
- סימון האפשרות **Show Grid** תציג את רשת העבודה.
- סימון האפשרות **Snap To Grid** תגדיר הצמדות אוטומטית לרשת העבודה.

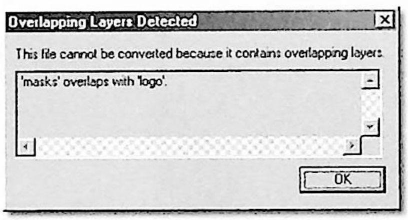
כללים וטיפים להמרת שכבות לטבלה



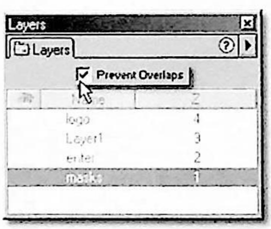
לא ניתן להמיר שכבות לטבלה בשעה שישנן שכבות החופפות זו לזו.



בחירה בפקודה **Convert Layers To Table** בשעה שיש חפיפה בין שכבות תיפתח את תיבת האזהרה הבאה.



המלצת הצוות - במידה ומבוצעת עבודה בשכבות, כשהכוונה העתידית היא המרה לטבלאות, כדאי לסמן את האפשרות **Prevent Overlaps** בחלון השכבות.
סימון אפשרות זו מונע הנחת שכבה על שכבה.

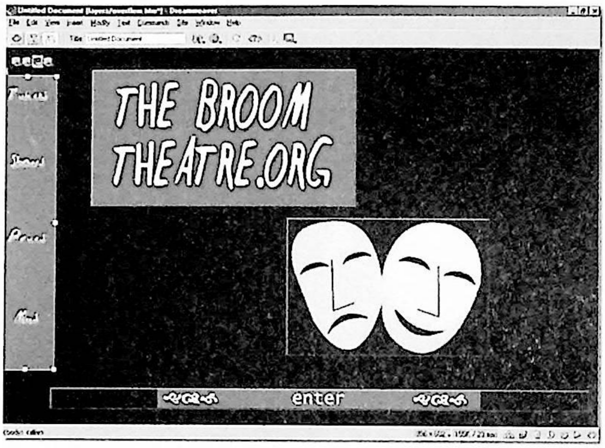


מממ... נתקע.

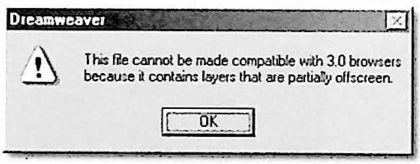


לא ניתן להמיר שכבות לטבלה בשעה שישנן שכבות הגולשות אל שולי הדף השמאליים או העליונים.

השכבה השמאלית חורגת מהשוליים השמאליים.



בחירה בפקודה Convert Layers To Table בשעה שיש שכבות הגולשות אל השוליים, תיפתח את תיבת האזהרה הבאה:

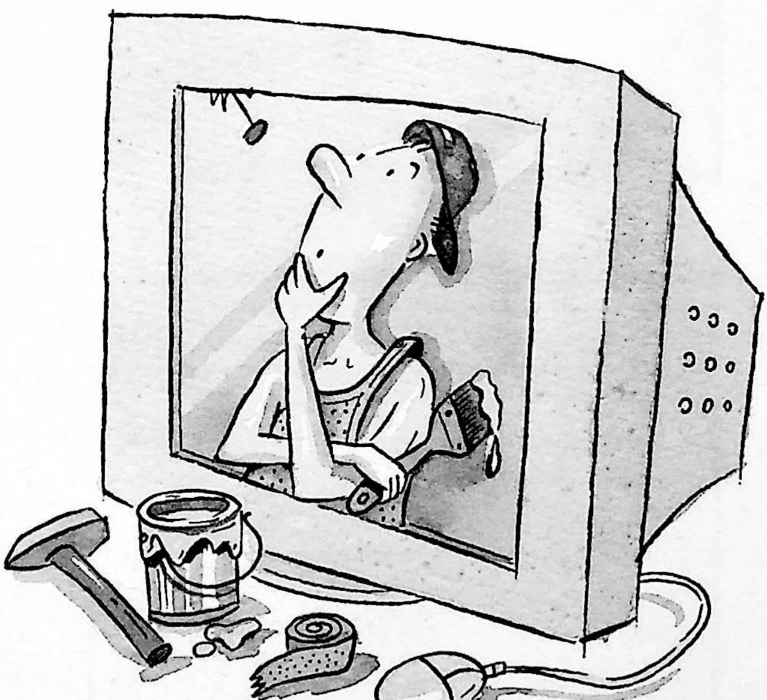


המטרה ביצירת טבלה משכבות, היא יצירת טבלה עם המספר הנמוך ביותר של תאים ריקים.
שימוש בפקודות יישור שכבות, יכול לעזור במניעת יצירת תאים ריקים מיותרים.

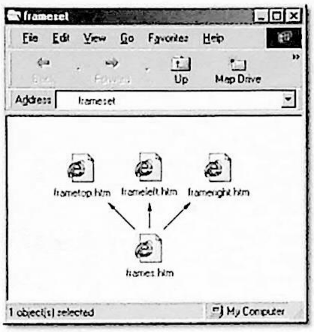
13

Dreamweaver 4

מסגרות (Frames)



עבודה במסגרות

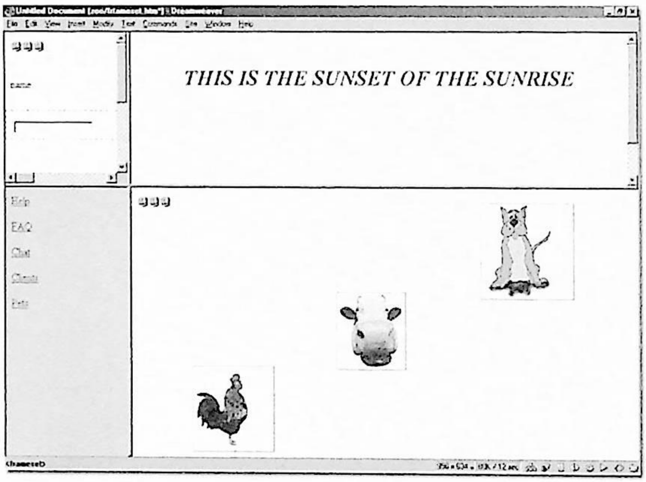


עבודה במסגרות מאפשרת לבנות עמוד HTML המחולק למספר מחיצות.
בכל מחיצה "יושב" קובץ HTML עצמאי, המכיל את כל מאפייני המסמך המוכרים. העמוד המחולק למחיצות, נקרא בז'רגון מעצבי האתרים מסמך Frameset. כל מסגרת נקראת Frame ובה יושב קובץ (לרוב HTML).
לדוגמה, קובץ Frameset המכיל 3 מסגרות, הוא למעשה מערך של ארבעה קבצים: קובץ ה-Frameset ועוד שלושה קבצים, היושבים כל אחד במסגרת שלו (ב-Frame משלו).
בדוגמה: שלושה קבצי HTML "יושבים" בקובץ HTML אחד.

עבודה עם מסגרות שימושית, כשרוצים ליצור תפריט ניווט קבוע ה"יושב" במסגרת משלו.
בנוסף למסגרת זו, מקובל ליצור מחיצה נוספת בה נפתחים ההיפר-קישורים אליהם "שולח" תפריט הניווט.
השימוש במסגרות, משול לחרב פיפיות: שימוש נכון ונבון במאפייני המסגרות, יכול ליצור דף דינאמי ויעיל לניווט. שימוש מגושם ועיצוב לא נכון, עלולים ליצור קטסטרופה עיצובית, עמוסה בפסי גלילה ומסגרות אפורות שאינן אסטטיות במיוחד.

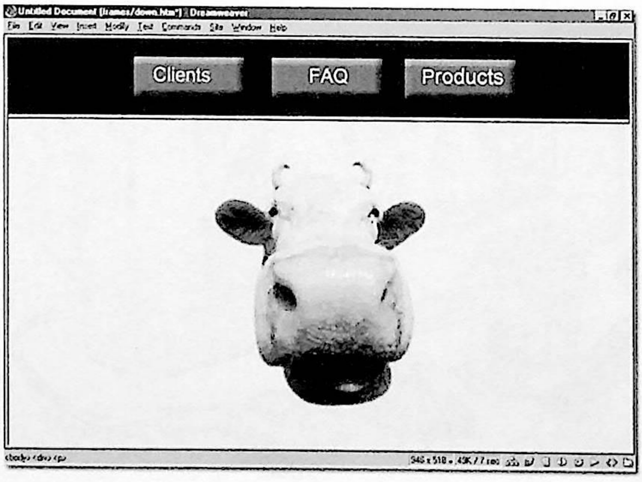
שימוש גרוע במסגרות

אתר זה, מחולק למספר רב של מסגרות, מה שמקשה על הגולש למקד את תשומת ליבו בעיקר. בנוסף, המסגרות מופיעות כשביניהן גבולות עבים ולא אסטטיים.



שימוש טוב במסגרות

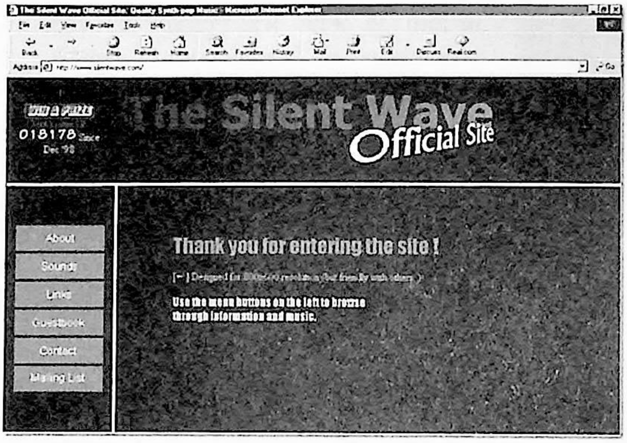
אתר זה, מחולק לשתי מסגרות בלבד, כשאחת מהן מכילה תפריט ניווט והשניה מציגה את תוכן האתר. בין המסגרות לא מופיע גבול או פסי גלילה להעכרת האווירה.



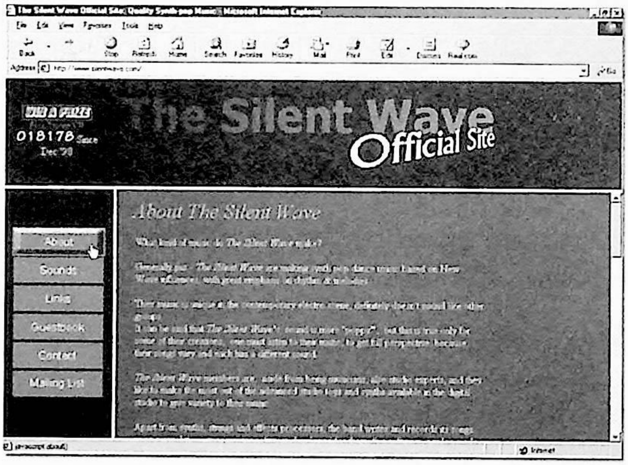
אתר שמשתמש במסגרות

כדי להבין יותר לעומק את נושא המסגרות, בחרנו באתר - www.silentwave.com.
עמוד השער של האתר נראה כך (האתר שייך ללהקת מוזיקה אלקטרונית ישראלית).

העמוד מחולק לשלוש מסגרות, כשהמסגרות השמאלית והעליונה נותרות קבועות.
בצד שמאל מופיעה רשימת היפר - קישורים, כשלחיצה על כל אחד מהם פותחת את היעד במסגרת הימנית.



לחיצה על הקישור במסגרת השמאלית פותחת את היעד בתוך המסגרת הימנית.



בניית מסמך Frameset

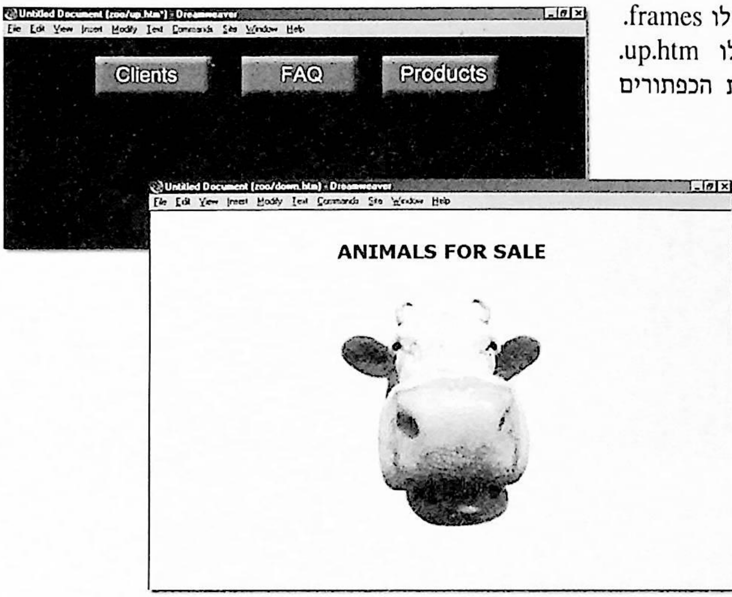
כל מסמך המחולק למסגרות, מכיל מסמכי HTML נפרדים, ה"יושבים" בתוך המסגרות ומסמך ראשי הנקרא Frameset.
מסמך ה-Frameset קובע את אופן החלוקה למסגרות.
ישנן שתי שיטות עיקריות ליצירת מסמך Frameset:

- **שיטת "הבנאי המתודי"** - השלב הראשון, הוא בניית המסמכים המיועדים ל"שבת" בתוך המסגרות, השלב השני, הוא בניית מסמך ה-Frameset, השלב השלישי והאחרון, הוא יבוא כל מסמכי ה-HTML שנוצרו בשלב הראשון, למסגרת הרצויה.

- **שיטת "הבנאי הנבון"** - השלב הראשון, הוא יצירת מסמך ה-Frameset דווקא, השלב השני, הוא בניית המסמכים המיועדים ל"שבת" בתוך המסגרות, השלב השלישי והאחרון, הוא שמירה של כל מסגרת כמסמך HTML נפרד, ושל מסמך ה-Frameset הראשי.

- **המלצת הצוות** - לכו על שיטת הבנאי הנבון. בשיטה זו ניתן לתכנן את גודל הדפים וארגון המסמך פשוט יותר. עם זאת, יצירת מסמך בשיטה הראשונה מאפשרת שינוי עיצוב מסמכי ה-HTML ה"יושבים" בתוך כל מסגרת (Frame).

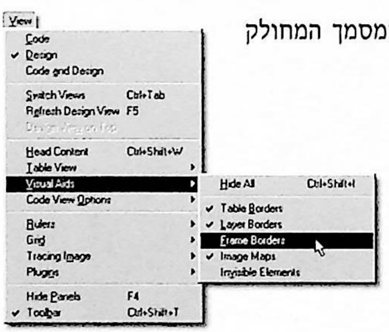
ראשית יש לבנות את המסמכים המיועדים ל"שבת" בתוך המסגרות.



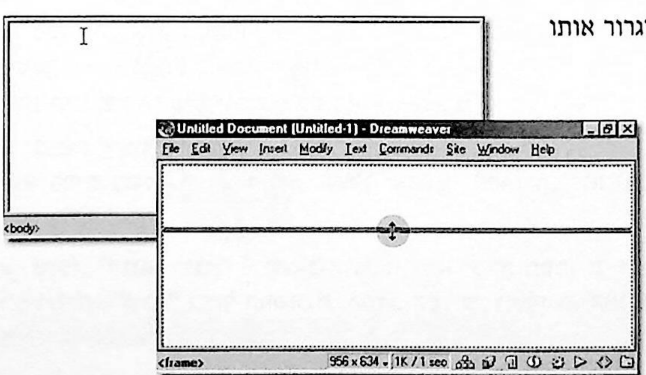
1 צור תיק חדש בכונן הקשיח וקרא לו frames.
בנה את המסמך הבא וקרא לו up.htm.
השתמש בתמונה bar.jpg ליצירת הכפתורים בראש הדף.

בנה את המסמך הבא וקרא לו down.htm.
השתמש בתמונה cow.jpg.

בזאת הסתיים שלב א' - שלב יצירת המסמכים המיועדים "לשבת" בתוך המסגרות.
ללא שהות מיותרת, ועבור לשלב הבא...



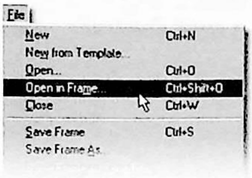
2 בשלב זה יש ליצור את מסמך ה-Frameset. כאמור, מסמך זה, הוא המסמך המחולק למחיצות בהן "יישבו" המסמכים, שנוצרו בשלב הראשון.
לשם כך, צור קובץ חדש.
כעת, הצג את מסגרת הפריים באמצעות הפקודה Frame Borders מתפריט המשנה Visual Aids שבתפריט **התצוגה** (View).
סימון פקודה זו יציג מסגרת אפורה דקיקה מסביב לדף העבודה.



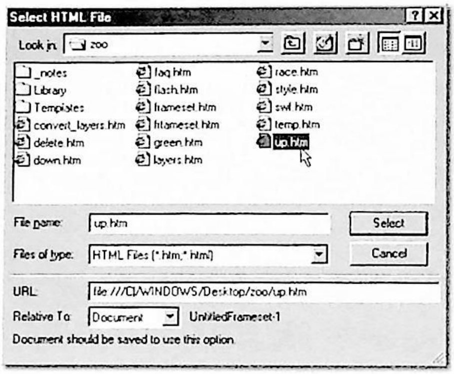
מקם את הסמן בחלק העליון של המסגרת, וגרור אותו כלפי מטה.

כעת ייווצר קו גבול, במקום בו שחררת את העכבר.

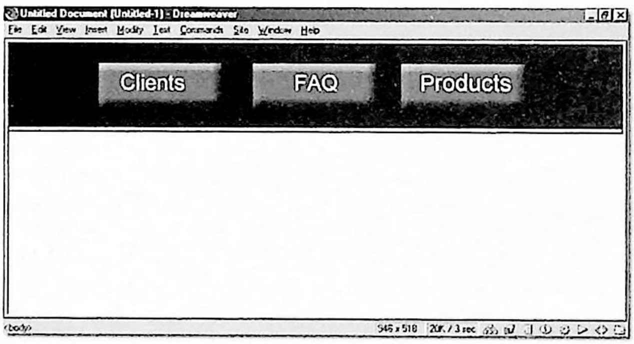
פעולה זו חילקה את המסמך לשתי מסגרות: מסגרת עליונה ומסגרת תחתונה.
השלב הבא יהיה, למקם בתוך כל מסגרת קובץ HTML. לשם כך, השתמש בקבצים שיצרת בשלב הראשון.



3 לחץ בתוך המסגרת העליונה (אין חשיבות למיקום הלחיצה), ובחר בפקודה Open In Frame מתפריט **הקובץ** (File).
בחירת פקודה זו, תפתח תיבת שיחה דומה לתיבה הנפתחת בעת שימוש בפקודה Open, אך יש הבדל מהותי. הפקודה Open פותחת את הקובץ המבוקש כמסמך עצמאי. הפקודה Open In Frame, פותחת את הקובץ המסומן בתוך המסגרת הפעילה, והופכת אותו לחלק ממערך המסגרות.



בתיבת השיחה שתיפתח, בחר בקובץ up.htm.



כעת המסמך ייראה כך.

במסגרת העליונה "יושב" הקובץ up.htm, המסגרת התחתונה עדיין ריקה.
כעת חזור על התהליך, אך הפעם במסגרת התחתונה, הריקה כרגע.



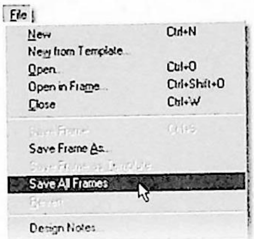
4 במסגרת התחתונה, יש למקם את הקובץ down.htm.

לחץ בתוך המסגרת התחתונה, כמו קודם, ובחר בפקודה Open In Frame מתפריט **הקובץ** (File).
הפעם, בחר בקובץ down.htm, אותו קובץ שיצרת בשלב הראשון, ולחץ לאישור.
כעת, המסגרת התחתונה כבר איננה ריקה, ו"יושב" בתוכה הקובץ down.htm.

שים לב למסגרת האפורה בין שתי המסגרות. פס זה מסייע לזהות מסמך Frameset. ניתן יהיה להסיר קו זה בהמשך.

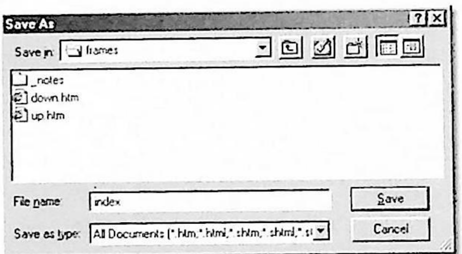
■ שמירת מערך מסגרות (Frameset)

כאמור, מסמך Frameset (מערך מסגרות) איננו מסמך HTML רגיל. מסמך Frameset, בנוי ממספר מסמכים. מספר המסמכים הוא למעשה מספר המסגרות + 1 - מסמך ה-Frameset עצמו. נשמע מסובך? לא כל כך. אם תיקח את המסמך שיצרת - הרי מסמך זה בנוי משלושה קבצים: שתי המסגרות (או ליתר דיוק, שני הקבצים ה"יושבים" בתוך שתי המסגרת) + 1 (מסמך ה-Frameset). סך הכל שלושה קבצים. כרגע שמורים בתיק ה-Frames שיצרת קודם לכן, שני קבצי HTML: up.htm ו-down.htm. כעת הגיע הזמן ליצור את המסמך השלישי, והוא מערך המסגרות.

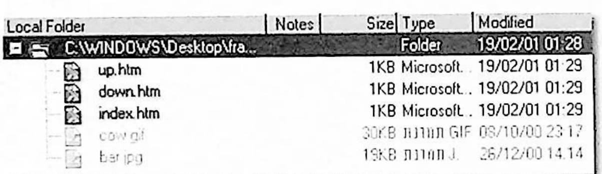


מבט מהיר בתפריט **הקובץ** (File), יראה שהפקודה **שמור** (Save) כלל אינה מופיעה, ובמקומה מופיעה פקודה חדשה: Save All Frames, שלא הופיעה עד כה. בחירה בפקודה זו תשמור את קובץ ה-Frameset.

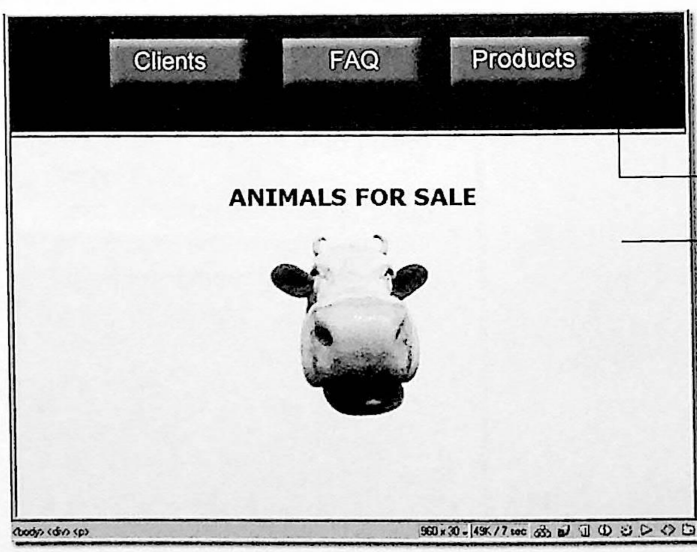
1. שמור את הקובץ תחת השם index.



2. אם תביט כעת בתיקיית השורש, תוכל להבחין בשלושה קבצי HTML.



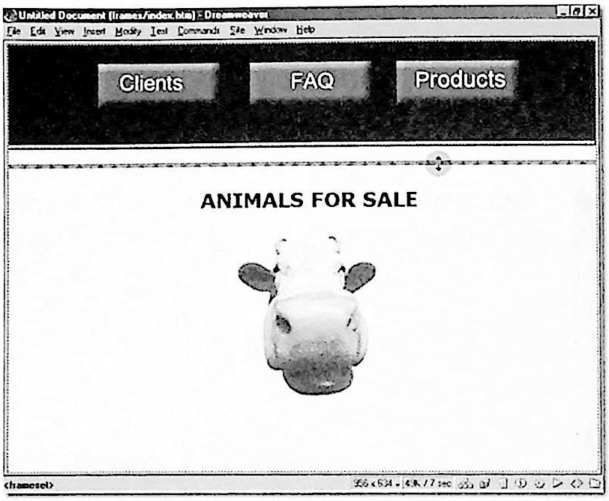
3. שלושת קבצי ה-HTML הללו, מרכיבים את מערך המסגרות. מערך המסגרות עצמו, שמור תחת השם index.htm.



כל שינוי שיתבצע מעתה על מערך המסגרת, כמו: הוספת מסגרת, הקטנה או הגדלה, ביטול מסגרת וכדומה, יישמר באמצעות הפקודה Save All Frames.

שינוי מבנה ה-Frameset

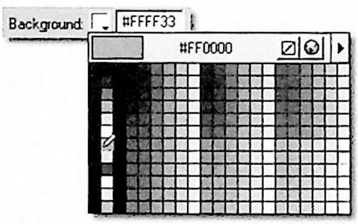
את מבנה ה-Frameset, ניתן לשנות גם לאחר שמירת הקובץ.
לחץ עם הסמן על המסגרת המפרידה בין שתי המסגרות, וגרור אותה כלפי מטה.

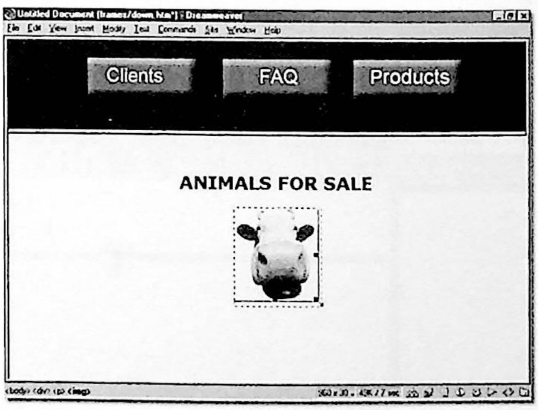


על מנת לשמור את השינוי ולעדכן את קובץ ה-Frameset, יש לבחור, שוב, בפקודה Save All Frames מתפריט File.

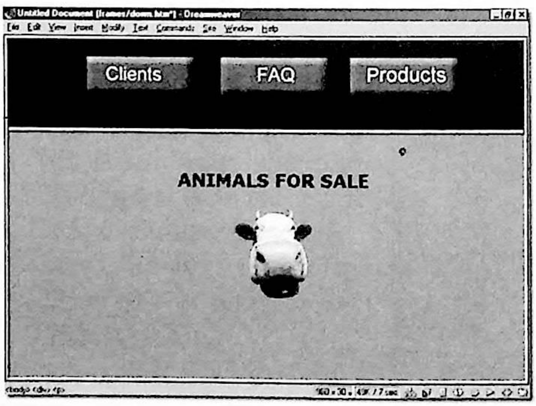
טיפול בקבצי HTML בתוך מסגרות

ניתן לערוך את דפי ה-HTML הממקומים בתוך מסגרות, בשתי דרכים: ניתן לפתוח אותם באמצעות הפקודה Open, לבצע שינוי כשלהו ולשמור אותם. קובץ ה-Frameset יעודכן אוטומטית.
ניתן לערוך את הקבצים ה"יושבים" בתוך המסגרות, גם בתוך קובץ ה-Frameset עצמו:
לחץ בתוך המסגרת התחתונה, בה יושב הקובץ down.htm, הקטן את תמונת הפרה במעט ושנה את צבע הרקע של הדף לאדום באמצעות הפקודה Page Properties אשר בתפריט **התכונות** (Modify).



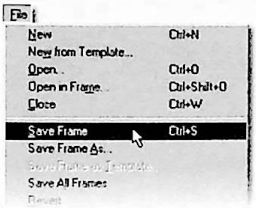


הפרה הוקטנה

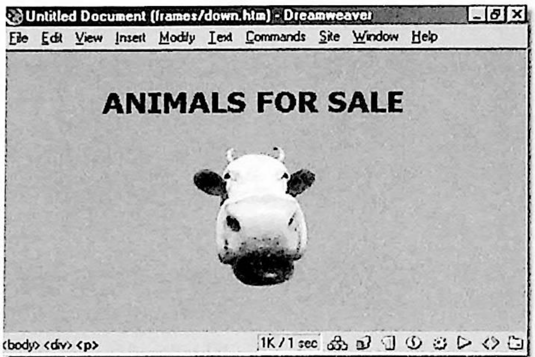


צבע הרקע התחלף, אך רק במסגרת התחתונה!

על מנת לעדכן את השינוי בקובץ down.htm עצמו, יש לבחור בפקודה Save Frame מתפריט **הקובץ** (File).



ואכן, אם תפתח את הקובץ down.htm בנפרד, תוכל לראות את השינוי שביצעת עליו בתוך מערך המסגרות.



השינויים כפי שהם מופיעים בקובץ down.htm

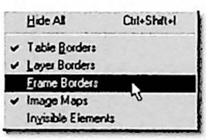


במידה ובוצעו שינויים בתוך מספר מסגרות, ניתן להשתמש בפקודה Save All Frames כדי לשמור את כל קבצי ה-HTML במערך המסגרות, בו זמנית.

שיטת "הבונה הנבון"

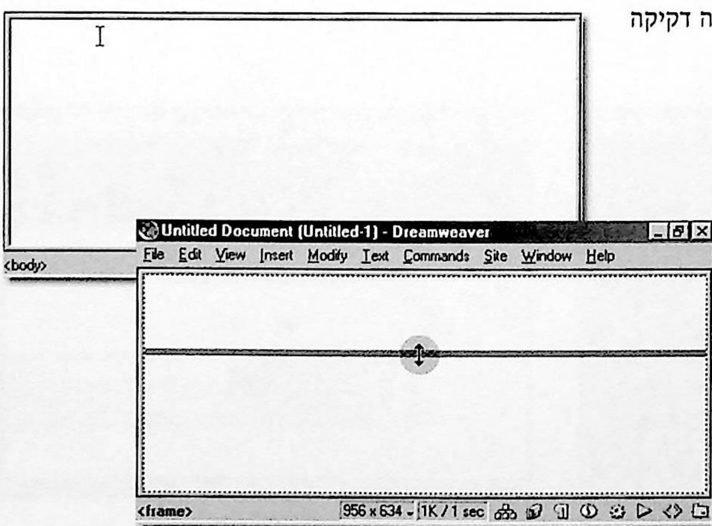
בשיטת "הבונה הנבון" יש לבנות קודם כל את מערך המסגרות, ורק אז ליצור את מסמכי ה-HTML הנוספים. הפעם, במקום לבנות אותם בנפרד ואז למקם אותם במסגרות המתאימות, נבנה אותם ישירות בתוך המסגרות.

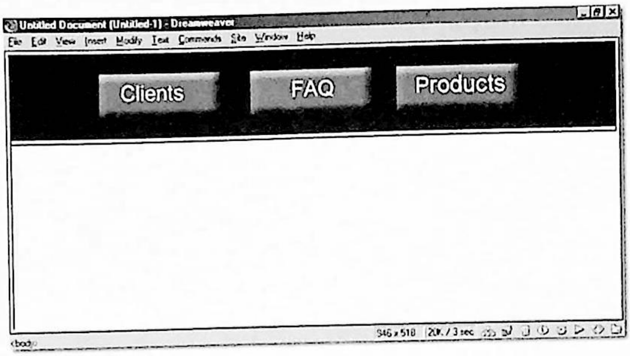
1. בשלב הראשון, צור את מערך המסגרות.
פתח מסמך חדש ובחר בפקודה Frame Borders מתפריט המשנה Visual Aids שבתפריט **התצוגה** (View).



בחירה בפקודה זו, תציג מסגרת אפורה דקיקה מסביב לדף העבודה.

מקם את הסמן על חלקה העליון של המסגרת, וגרור אותו כלפי מטה. כעת קו הגבול ייקבע במקום בו שחררת את העכבר. פקודה זו חילקה את המסמך לשתי מסגרות: מסגרת עליונה ומסגרת תחתונה.

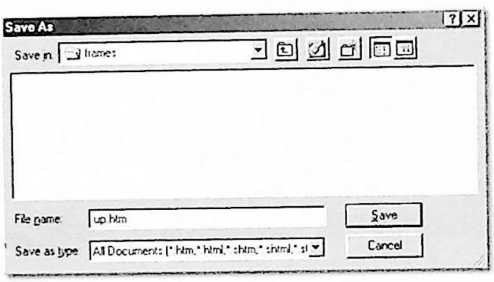




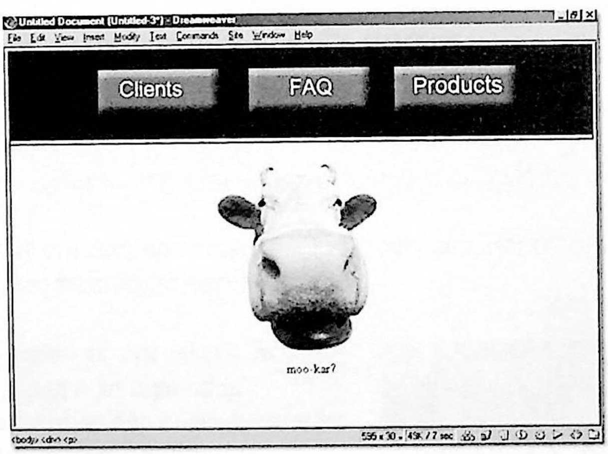
2 לאחר סיום בניית מערך המסגרות, עבור לשלב השני.
בשלב זה יש ליצור את קבצי ה-HTML, ישירות בתוך מערך המסגרות.
לחץ עם הסמן בתוך המסגרת העליונה (מחיצה זו מתפקדת כקובץ HTML), ובנה בה את מסמך ה-HTML הבא (השתמש בתמונה bar.jpg לעיצוב תפריט הניווט).



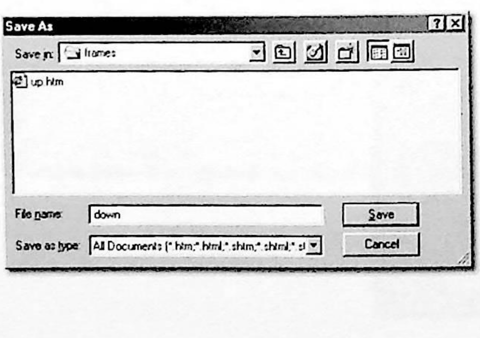
כל מאפיין מסמך שיוגדר מעתה (צבע רקע, שוליים, צבע מלל, צבע קישורים וכדומה) יחול רק בתוך המסגרת המסומנת.



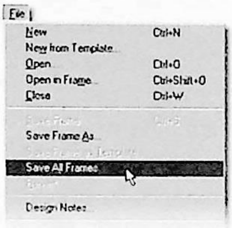
שמור את הקובץ ש"יושב" בתוך המסגרת העליונה. בחירה בפקודה Save Frame מתפריט **הקובץ** (File), תפתח תיבת שיחה של שמירה רגילה. שמור את הקובץ תחת השם up.htm.



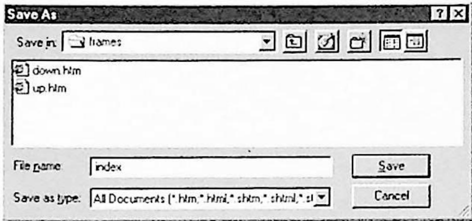
3 בנה את הקובץ אשר "יישב" במסגרת התחתונה. בנה בה את דף ה-HTML הבא (השתמש בתמונה cow.jpg).



שמור את הקובץ ה"יושב" בתוך המסגרת התחתונה. בחירה בפקודה Save Frame מתפריט **הקובץ** (File), תפתח תיבת שיחה של שמירה רגילה. שמור את הקובץ תחת השם down.htm.



4 כל שנותר לעשות, הוא לשמור את מערך המסגרות כולו.
בחר בפקודה Save All Frames שבתפריט **הקובץ** (File).



בחירת פקודה זו, תפתח תיבת שיחה של שמירת קובץ, הפעם שמירת מערך המסגרות.
שמור את הקובץ תחת השם index.htm.



לא משנה באיזו מהשיטות בחרת, ניתן לשנות את העיצוב בתוך מערך המסגרות ולמקם בו כל קובץ HTML רצוי.



מכיוון שמערך מסגרות מטפל במספר קבצי HTML, לכל מסגרת יש מערך Undo ו-Redo משלה. חשוב למקם את הסמן במסגרת הנכונה בזמן בחירה בפקודות **ביטול** (Undo) או **חזור** (Redo).

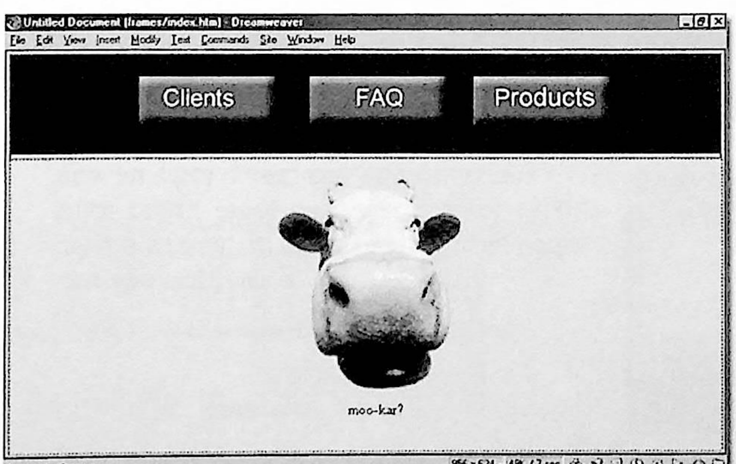
סימון מסגרת או מערך מסגרות

בעת עבודה במערך מסגרות, בונה התוכנה את מערך המסגרת בעזרת שני תגי HTML חשובים:

- **Frameset** - תג זה מציין את מערך המסגרות כולו.
- **Frame** - תג זה מציין מסגרת בודדת בתוך מערך המסגרות.

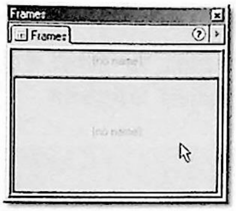


על מנת לסמן אחת מהמסגרות או את המערך כולו, ניתן ללחוץ על תגי הפקודה המופיעים בסרגל המצב.

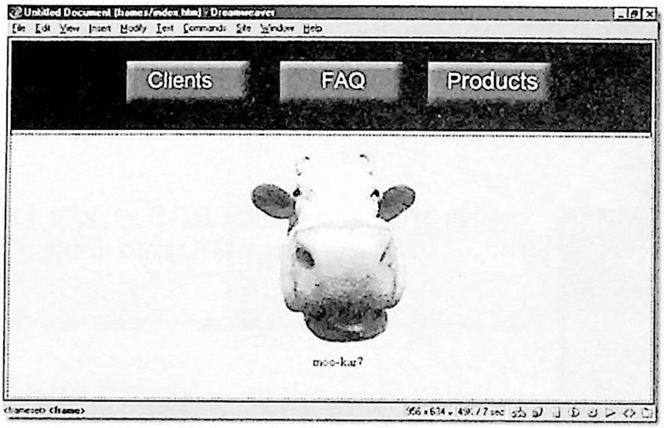


לחיצה על התג Frame, תסמן את המסגרת בה נמצא הסמן.
לחיצה על התג Frameset, תסמן את מערך המסגרות כולו.

סימון מסגרת בחלון המסגרות (Frames)



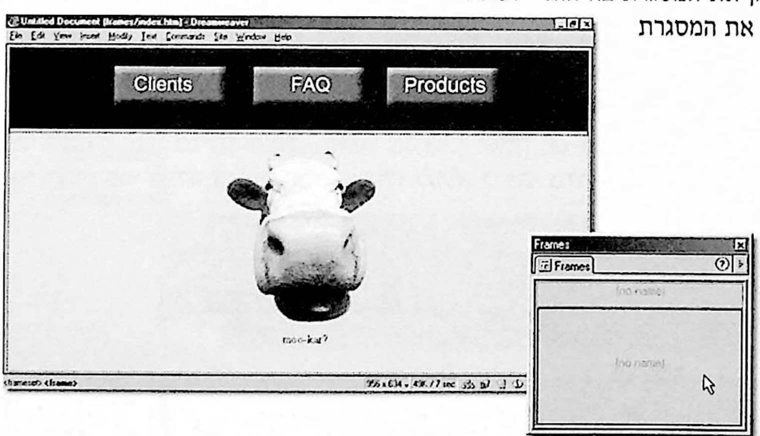
דרך נוספת לסימון מסגרת היא באמצעות חלון **המסגרות** (Frames). בחירה בפקודה Frames מתפריט **החלונות** (Window), תיפתח את חלון המסגרות, בו מוצג מערך המסגרות במסמך הפעיל בתצוגה מוקטנת.



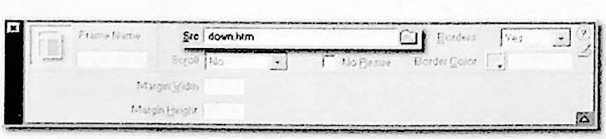
לחיצה בתוך אחת המסגרות המוקטנות שבחלון המסגרות, תסמן את המסגרת במסמך עצמו.

החלפת קובץ HTML בתוך מסגרת

כאמור, גם לאחר בניית מערך מסגרות, ניתן להחליף את הקבצים ה"יושבים" בתוך המסגרות. על מנת להחליף קובץ HTML היושב בתוך מסגרת, יש לסמן את המסגרת בה הוא "יושב".



סימון המסגרת בחלון Frames, תסמן את המסגרת גם במסמך עצמו.

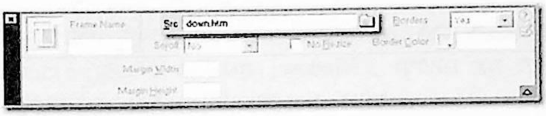


חלון **המאפיינים** (Properties), מציג את מאפייני המסגרת המסומנת.
בשדה Src, מופיע שם הקובץ ה"יושב" כעת בתוך המסגרת (בהנחה שאכן "יושב" שם קובץ).

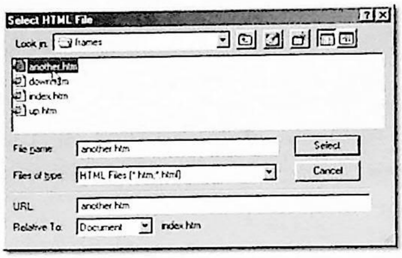


לחיצה על דמות התיקייה ליד שם הקובץ, תפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה לבחור בקובץ HTML אחר, אשר ימוקם בתוך המסגרת במקום הקובץ הנוכחי.

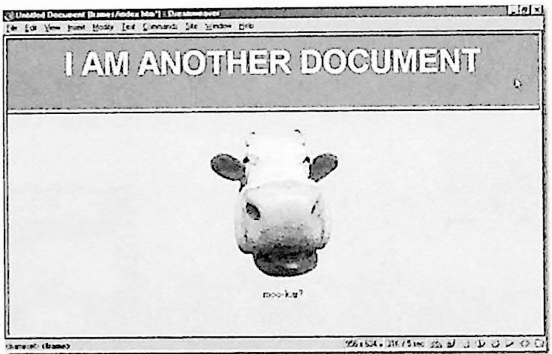
צעד אחר צעד



1 לחיצה על דמות התיקייה ליד שדה Src בחלון **המאפיינים** (Properties).



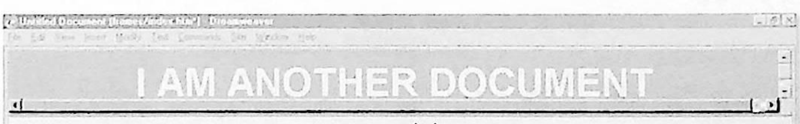
2 בחירה בקובץ ה-HTML הרצוי.



3 קובץ ה-HTML אשר "ישב" במסגרת העליונה הוחלף בקובץ HTML אחר.

פסי גלילה למסגרת

אחד הדברים הפחות אסטטיים בעת הצגת מסמך Frameset בדפדפן, היא הצגתם של פסי גלילה מסביב למסגרת. לעיתים ניתן יהיה לראות את פסי הגלילה כבר ב-Dreamweaver, אך לעיתים הדפדפן "יפתיע" אותך ויציג פסי גלילה, על אף שהם אינם מוצגים בתוכנה. ישנם שני סוגים של פסי גלילה: פסי גלילה אופקיים ופסי גלילה אנכיים.
פסי הגלילה יוצגו במידת הצורך, כלומר: אם גובה החלון (או המסגרת, במקרה שלפנינו) קטן מגודל התוכן המוצג בה, אזי יופיעו פסי גלילה אנכיים אשר יאפשרו לגולש לדפדף בחלון על מנת לראות את התוכן כולו.



פסי גלילה אופקיים

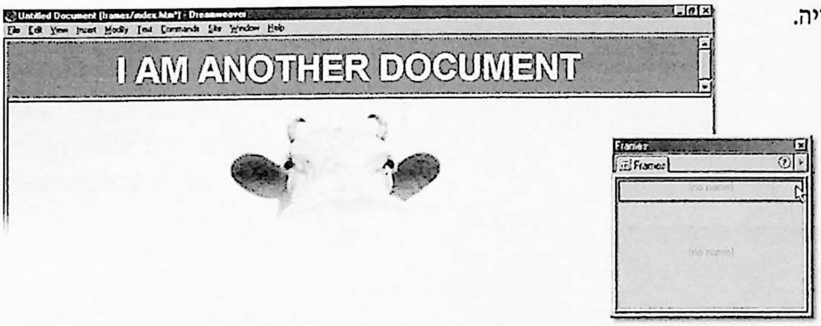


פסי גלילה אנכיים

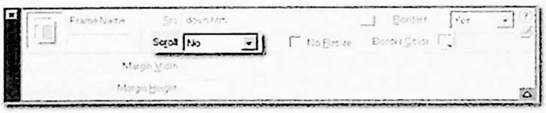
הגדרת פסי גלילה למסגרת

כדי לשלוט במערך פסי הגלילה, יש להגדיר בחלון **המאפיינים** (Properties) את הגדרות פסי הגלילה הרצויות, לכל מסגרת ומסגרת בנפרד.

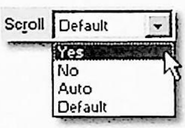
1. סימון את המסגרת הרצויה.



2. פתיחת חלון **המאפיינים** (Properties).
בשדה Scroll, ניתן להגדיר את מאפייני פסי הגלילה למסגרת המסומנת.



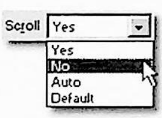
- **Yes** – סימון אפשרות זו, יציג מערך פסי גלילה אופקיים ואנכיים, בין אם יש בהם צורך (ואז פסי הגלילה יהיו פעילים) ובין אם לא (ואז פסי הגלילה לא יהיו פעילים).

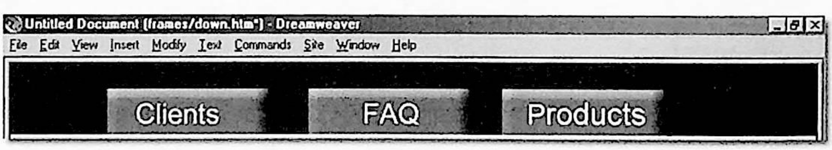




התוצאה

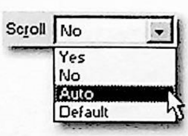
- **No** – סימון אפשרות זו, לא יציג פסי גלילה בשום מקרה.
במידה ותוכן המסגרת עולה על גודל המסגרת עצמה, המסמך פשוט ייחתך מהשוליים הימניים והתחתונים, ויוצג באופן חלקי.



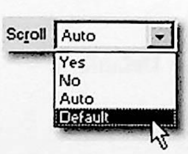


התוצאה

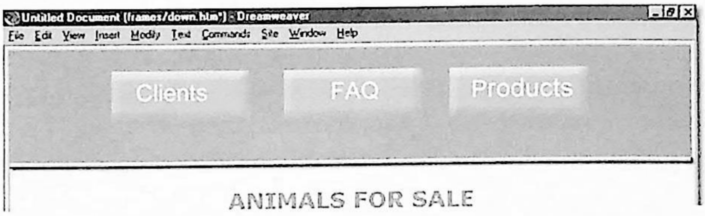
- **Auto** – סימון אפשרות זו, יציג פסי גלילה, רק במידה ויש בהם צורך.
ייתכן והוא יציג רק פסי גלילה אופקיים או רק פסי גלילה אנכיים, ייתכן והוא יציג את שניהם, וייתכן והוא לא יציג פסי גלילה כלל.



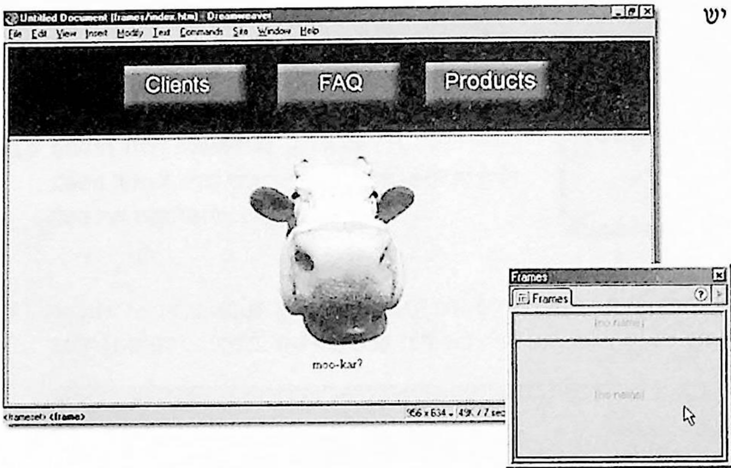
- **Default** – אפשרות זו מוגדרת ברוב הדפדפנים כ-**Auto**.



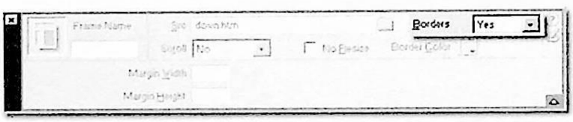
חלק נוסף של מערך מסגרות, הם גבולות המסגרת. בדיוק כמו בין מדינות, חשוב לזכור שלחלק מהגבולות יש שני צדדים, ולעיתים יש להגדיר מאפייני גבול על ידי הגדרת מאפייני שתי המסגרות אשר משני צידיו.
גבולות המסגרות הן למעשה, הפס האפור המפריד ביניהן.



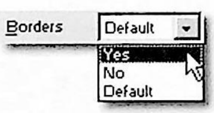
1 על מנת לשנות את מאפייני הגבול יש לסמן את המסגרת הרצויה.



2 פתיחת חלון **המאפיינים** (Properties).
בשדה Borders ניתן להגדיר האם יוצג גבול מסביב למסגרת.



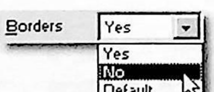
- **Yes** - סימון אפשרות זו, יציג את הגבול מסביב למסגרת.





התוצאה

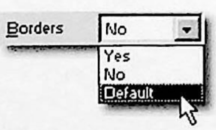
- **No** - סימון אפשרות זו, יסתיר את הגבול מסביב למסגרת.





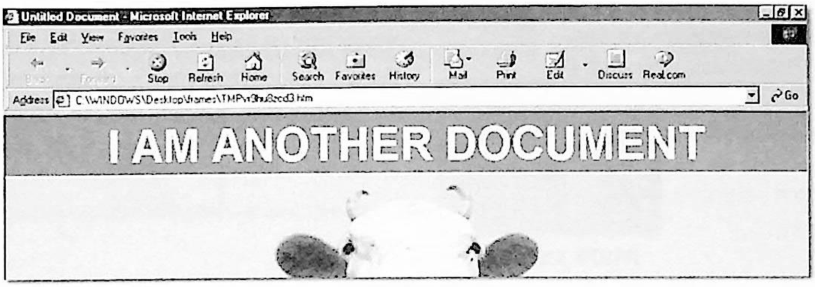
התוצאה

- **Default** - אפשרות זו, מוגדרת ברוב הדפדפנים כ-Yes.

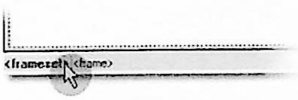


לתמונה הנמצאת מעל הגבול יש שני צדדים. לכן, כדי להסתיר אותו לחלוטין יש להסתיר את הגבולות במאפייני המסגרת התחתונה ובמאפייני המסגרת העליונה כאחד.

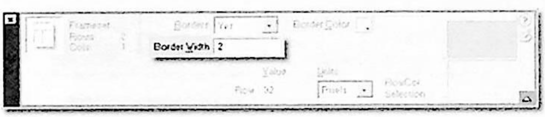
כפי שניתן לשים לב, בעת ההצגה בדפדפן מופיע קו לבן, מטריד למדי, בין שתי המסגרות, על אף ההגדרה No בשדה Border בשתי המסגרות.



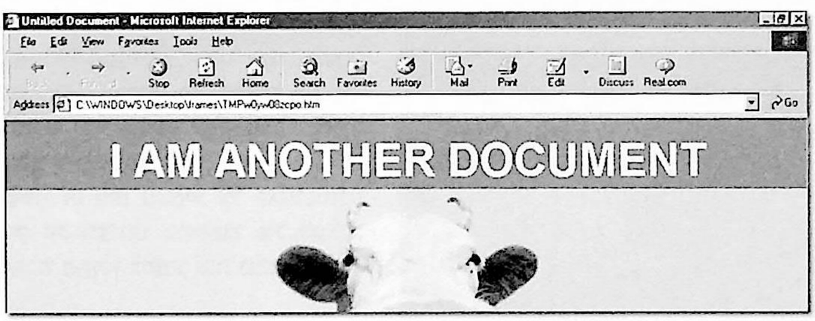
על מנת להסתיר את הגבול בין המסגרות לחלוטין, יש לבטל את המסגרות המוצגות במאפייני ה-Frameset כולו. כדי לעשות כן, יש לסמן את התג Frameset אשר בסרגל המצב.



לאחר סימון התג, יוצגו מאפייני ה-Frameset עצמו בחלון **המאפיינים** (Properties). כל שיש לעשות עתה הוא להגדיר את עובי המסגרת כ-0.
כברירת מחדל, בשדה Border Width מצויין הערך 2.
ערך זה קובע כי עובי הקו הלבן בין שתי המסגרות יהיה 2 פיקסלים.



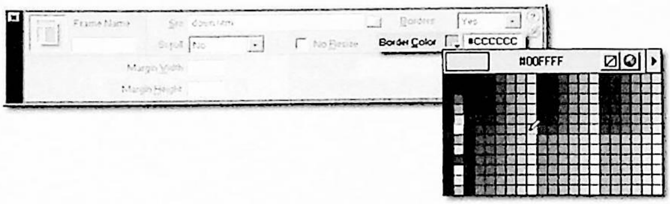
החלפת הערך 2 בערך 0, תבטל את הקו הלבן בין שתי המסגרות.



צביעת מסגרת

במידה והוחלט להציג את המסגרת, ניתן לשפר את המראה שלה באמצעות צביעתה בצבע אחר.

בחלון **המאפיינים** (Properties) ניתן לצבוע את המסגרת. לחיצה בשדה Border Color תפתח את לוח הצבעים ממנו ניתן לבחור את הצבע הרצוי.



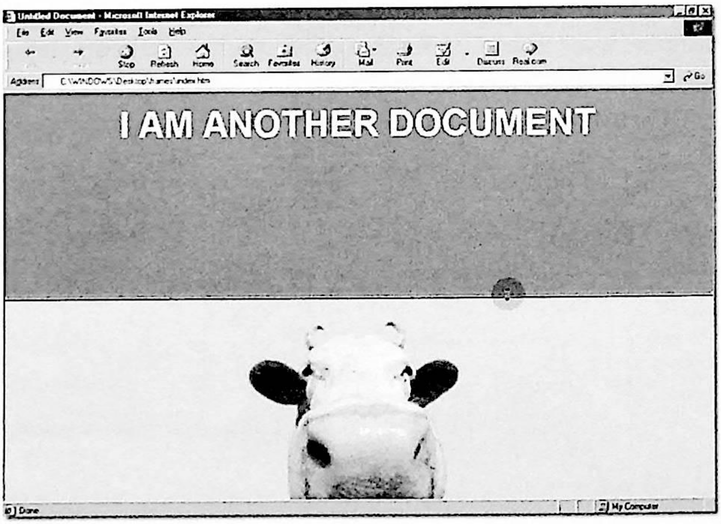
בחירת צבע מסגרת



מסגרת צבעונית

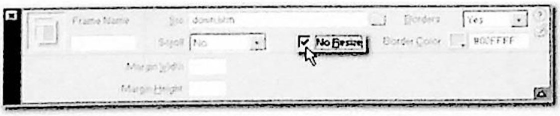
שימוש בתכונה NoResize

במקרים מסויימים, בעת הצגת מסמך Frameset בדפדפן כשהגבולות מוצגים, הגולש יכול ללחוץ על הגבול, ולגרור אותו לאן שהוא רוצה.
שינוי זה אינו משפיע על האתר, אלא רק על תצוגתו במחשבו של הגולש, אולם מומלץ למנוע זאת ממנו.

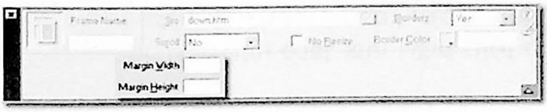


הגולש משתולל...

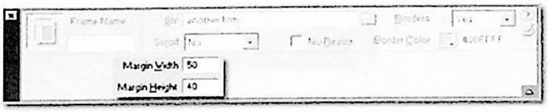
סימון האפשרות NoResize במאפייני המסגרת, ימנע מהגולש השתוללות מסוג זה.



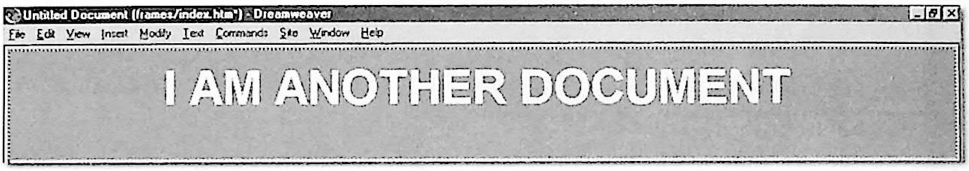
הגדרת שוליים למסגרת



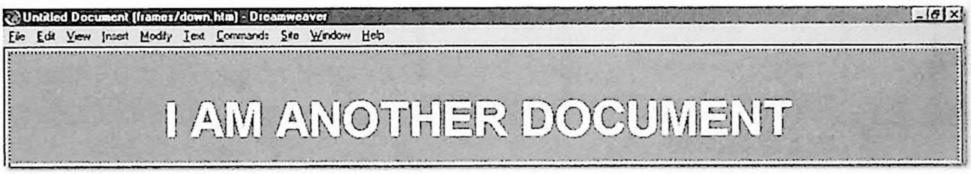
על מנת למנוע היצמדות תוכן המסגרת לשוליה, ניתן להקליד את המרחק הרצוי בין תוכן המסגרת לבין השוליים. השוליים מוגדרים מפינתה השמאלית העליונה של המסגרת.



- **Margin Width** – הגדרת השוליים הרצויים מהפינה השמאלית של המסגרת.
- **Margin Height** – הגדרת השוליים הרצויים מהפינה העליונה של המסגרת.



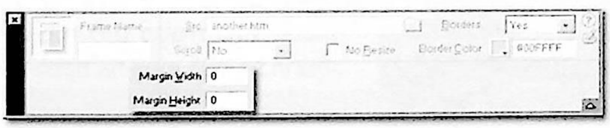
המסגרת ללא הגדרה מיוחדת של שוליים



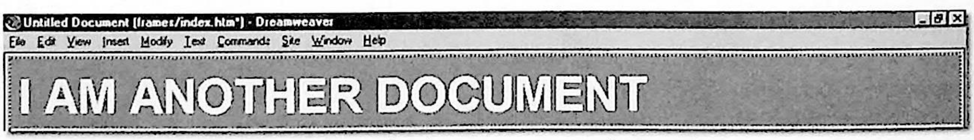
לאחר הגדרת שוליים אנכיים של 40 פיקסלים

ביטול שוליים למסגרת

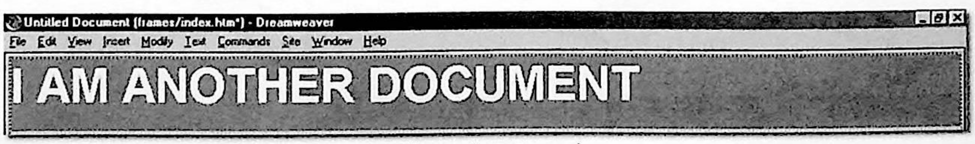
כברירת מחדל, מוגדרים שוליים בעובי של 5 פיקסלים בין תוכן התא לבין המסגרת.



על מנת לבטל את השוליים לחלוטין, ניתן להקליד את הערך 0 בשני שדות השוליים.



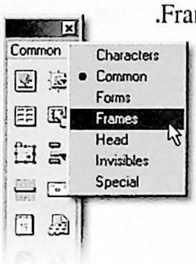
השוליים בברירת המחדל של התוכנה



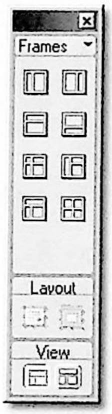
לאחר ביטול השוליים

שימוש בערכות מוכנות לעיצוב מסמך Frameset

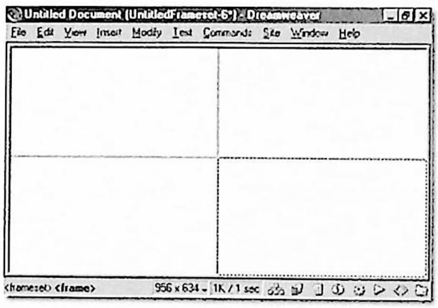
מי שלא אוהב לעבוד קשה (נו טוב, כולם), יכול להשתמש בערכות מוכנות לעיצוב מסמך Frameset.
כל שיש לעשות, הוא לפתוח מסמך אותו רוצים לחלק למסגרות ולעבור לקטגוריה Frames
שבחלון Objects.



בקטגוריה זו מוצגים סגנונות למערכי מסגרות, כולם מעוצבים ללא גבולות.
הפעלת החלון פשוטה למדי - יש ללחוץ על הסגנון הרצוי (חזור שנית...),
ומסמך ה-Frameset מוכן!



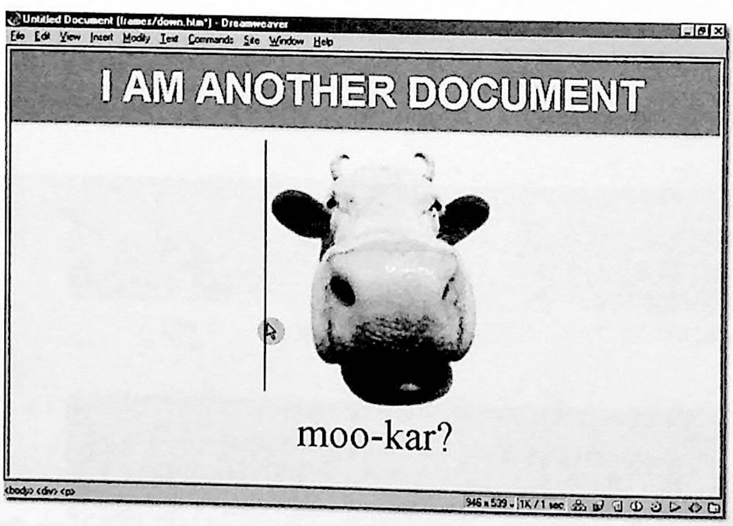




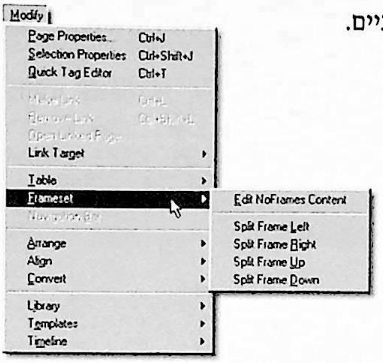
מסגרת בתוך מסגרת בתוך מסגרת... (Writer's Block)

כאמור, מסגרות מאפשרות לבנות מערך מסמכי HTML שיוצגו יחדיו.
על מנת לשדרג דרך עבודה זו, ניתן להגדיל ולעשות, ולבנות מסגרת בתוך מסגרת. יצירת מסגרת בתוך מסגרת קיימת,
מאפשרת להוסיף מסגרות פנימיות.

על מנת לקנן מסגרת בתוך מסגרת,
יש למקם את הסמן במסגרת הרצויה.

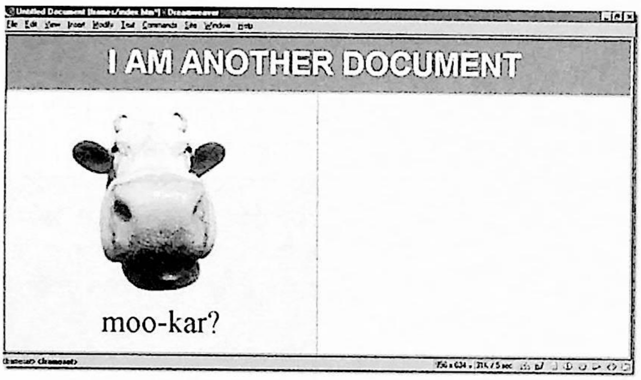


בחירה בפקודה Frameset מתפריט Modify, תאפשר לחלק את המסגרת לשניים.



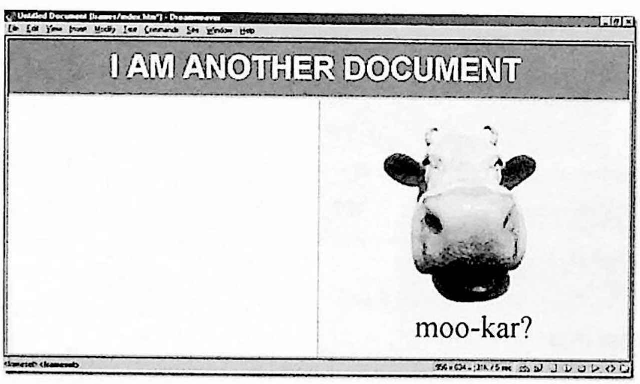
Split Left

בחירה באפשרות Split Left, תחלק את המסמך לשניים, באופן אופקי. מסמך ה-HTML הנוכחי ימוקם בצידה השמאלי של המסגרת.



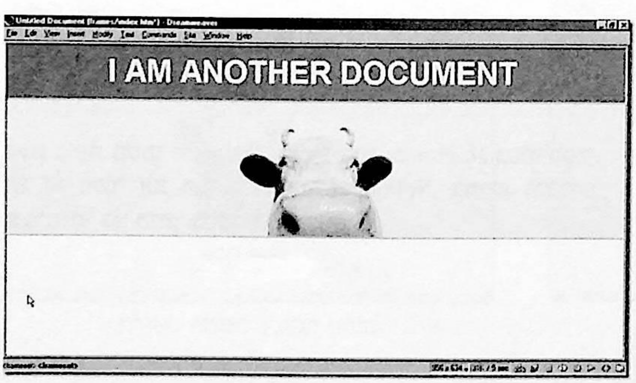
Split Right

בחירה באפשרות Split Right, תחלק את המסמך לשניים, באופן אופקי. מסמך ה-HTML הנוכחי ימוקם בצידה הימני של המסגרת.



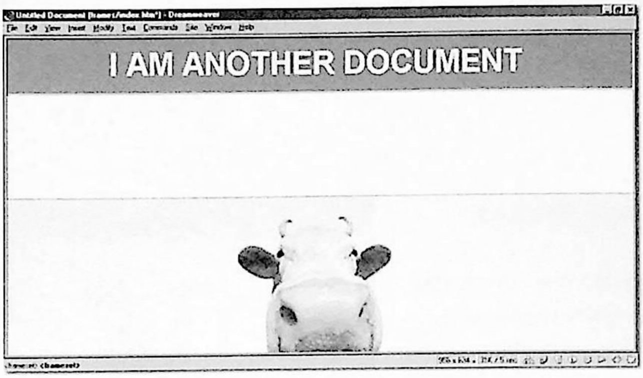
Split Up

בחירה באפשרות Split up, תחלק את המסמך לשניים באופן אנכי. מסמך ה-HTML הנוכחי ימוקם בחלקה העליון של המסגרת.



Split Down

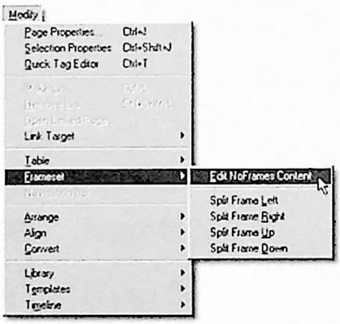
בחירה באפשרות Split Down תחלק את המסמך לשניים באופן אנכי. מסמך ה-HTML הנוכחי ימוקם בחלקה התחתון של המסגרת.



יצירת מסמך חלופי ל"מעוטי יכולת"

גולשים רבים ממשיכים לגלוש בדינוזאורים כמו Netscape 2 או Explorer 2, שאינם תומכים בהצגת מסמכי Frameset. כדי לעזור להם, (ההתרמה תערך ב-8/8), ניתן ליצור מסמך חלופי שייטען במקום מסמך המסגרות. במסמך זה מומלץ לפנות לגולש ולהעיר את תשומת ליבו לכך שהאתר בנוי בטכנולוגיית מסגרות, והדפדפן שלו אינו מסוגל לתמוך בהצגת מסמך זה (או לפנות בתחינה נואשת שישדרג את הדפדפן ברשותו). מסמך ה-HTML יזהה אוטומטית את יכולות הגלשן, ובמידת הצורך ייטען מסמך זה במקום מסמך ה-Frameset המקורי.

על מנת לערוך מסמך זה, יש לבחור בפקודה Edit NoFrames Contenet מתפריט המשנה Frameset שבתפריט **התכונות** (Modify).



בחירת פקודה זו תפתח חלון עריכה חדש, שהוא למעשה דף HTML לכל דבר, שיש לעצב באופן הרצוי.

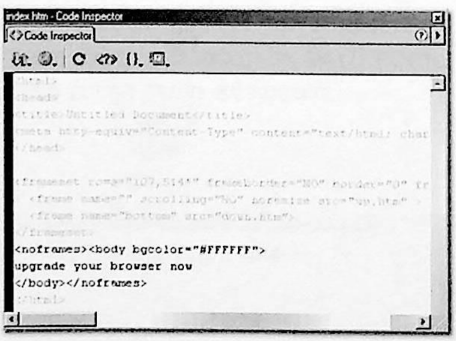


פניה מעודנת הרומזת רמיזה קלה שבקלות

לאחר סיום עריכת המסמך, יש לחזור לפקודה Edit NoFrames Contenet מתפריט המשנה Frameset שבתפריט **התכונות** (Modify). ביצוע פקודה זו, יחזיר אותנו למסמך ה-Frameset.

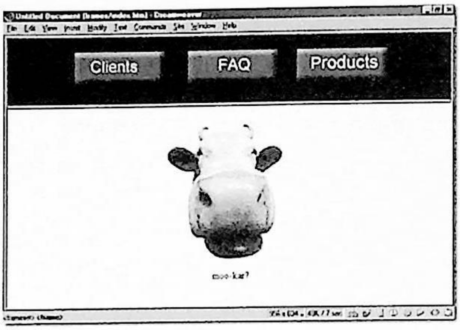
התג NoFrames

בעת בניית מסמך Frameset, מופיע התג NoFrames בסוף הקוד. תג זה מפנה את הגולש למסמך NoFrames, במידה והדפדפן שברשותו לא תומך במערכי מסגרות.



■ הגדרת מסגרת כיעד לקישור

המטרה העיקרית ביצירת מסגרות, היא ליצור מסגרת קבועה ובלתי משתנה, בה יופיעו הקישורים עליהם יש ללחוץ. לחיצה על כל אחד מהם, תפתח את היעד אליו מפנה הקישור, בתוך מסגרת אחרת.

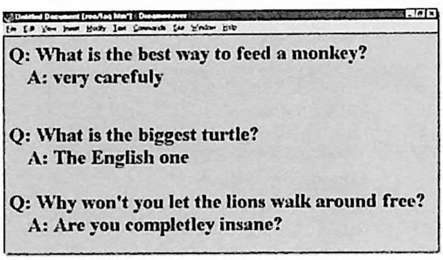


במסמך ה-Frameset שיצרת קודם לכן (index.htm), המסגרת העליונה מכילה את הקישורים הרצויים.
לצורך הפעלת הקישור FAQ, יש ליצור קובץ HTML נוסף.

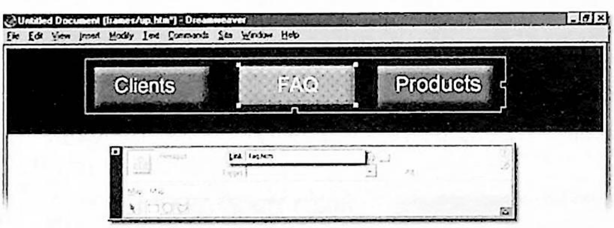
כפי שהוסבר בפרק **קישורים**, במידה ולא מגדירים יעד לקישור (Target), דף ה-HTML ישתמש כברירת מחדל באפשרות _self.
כלומר, הקישור ייפתח באותו חלון בו לחצו על הקישור.
על מנת לפתוח את המסמך המקושר במסגרת אחרת, יש לבחור בשדה Target שבחלון **המאפיינים** את שם המסגרת הרצויה.

צעד אחר צעד

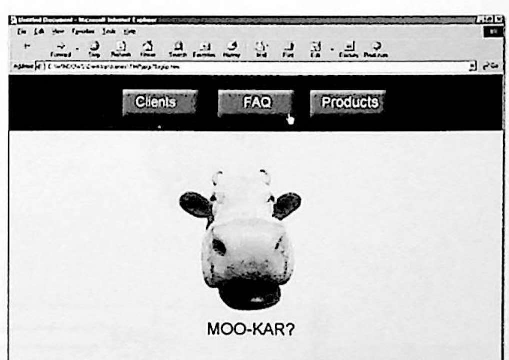
1. פתח קובץ חדש וצור את המסמך הבא. שמור את הקובץ בשם faq.htm בתיקיית Frames.



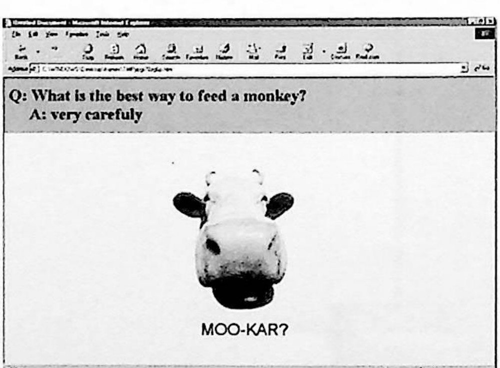
2. חזור כעת לקובץ index.htm וצור קישור, כך שהכפתור FAQ יקשר לקובץ faq.htm.



בדיקה בדפדפן תראה כי לחיצה על הכפתור, אכן תפתח את הקובץ faq.htm, אך באותה מסגרת בה מצוי ההיפר-קישור.



לחיצה על הכפתור

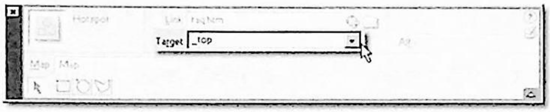


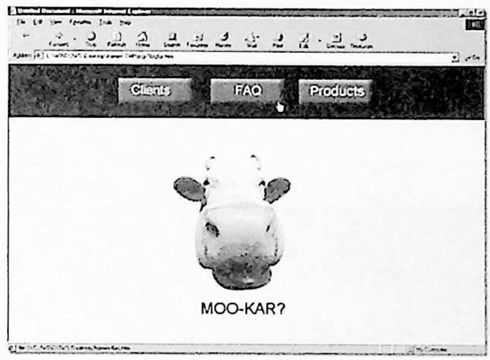
נפתח הקובץ באותה מסגרת

3|| על מנת לשנות ברירת מחדל זו, לחץ על הכפתור (ב-Dreamweaver) ושנה את יעדו של הקישור (Target).

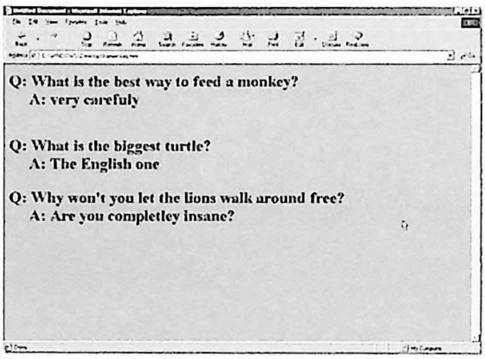


בחירת האפשרות "_top", תגרום לקישור להיפתח באותו חלון בדפדפן, תוך הסרת המסגרות.



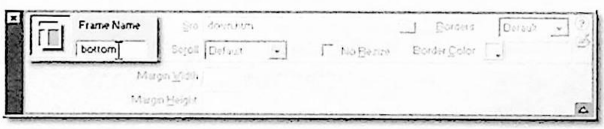


לחיצה על הכפתור

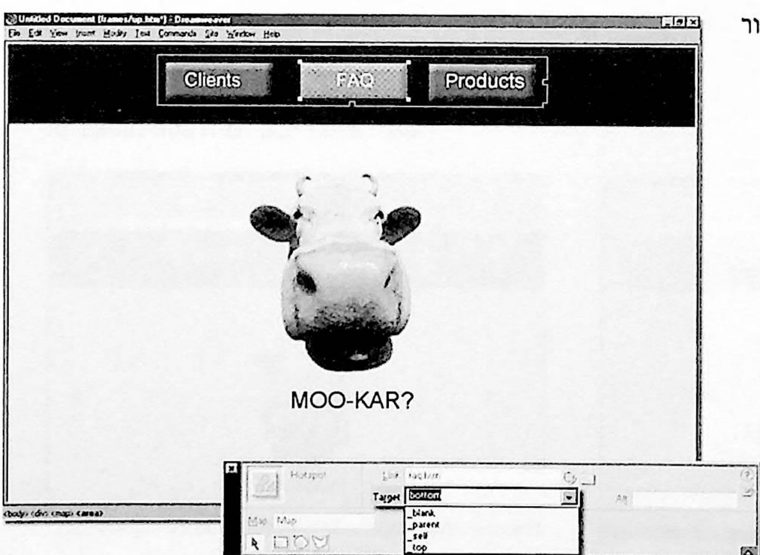


תסיר את המסגרות טוב ויפה

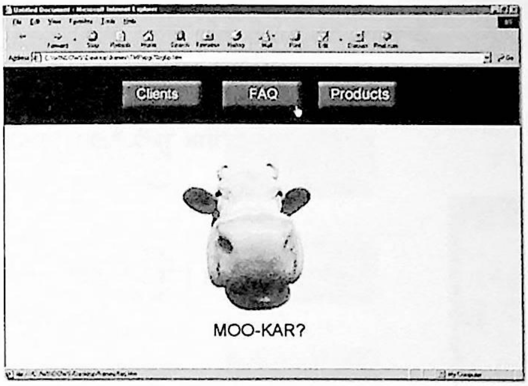
4|| על מנת להגדיר את המסגרת התחתונה כיעד לפתיחת היפר-קישורים, יש לתת לה שם (רצוי הגיוני, מטעמי סדר ונוחות).
לחץ על המסגרת התחתונה ופתח את חלון **המאפיינים** (Properties), על מנת לתת שם למסגרת - bottom.



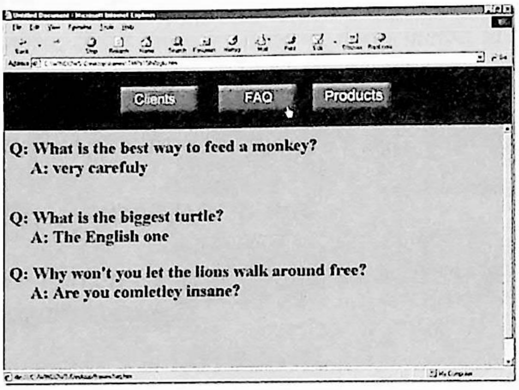
כעת אפשר לחזור לקישור ולבחור במסגרת זו כיעדו של הקישור.



ובחזרה לדפדפן - לבדיקת הקישור



לחיצה על הכפתור



הללויה, הקישור נפתח במסגרת התחתונה



כדי להבדיל בין מטרות שהתוכנה יוצרת לבין מטרות שהמשתמש יוצר, מוסיפה התוכנה קו תחתי (_) לפני מטרות משלה.
לדוגמה: "_top" - מטרה המוגדרת על ידי התוכנה, "top" - מטרה המוגדרת על ידי המשתמש.

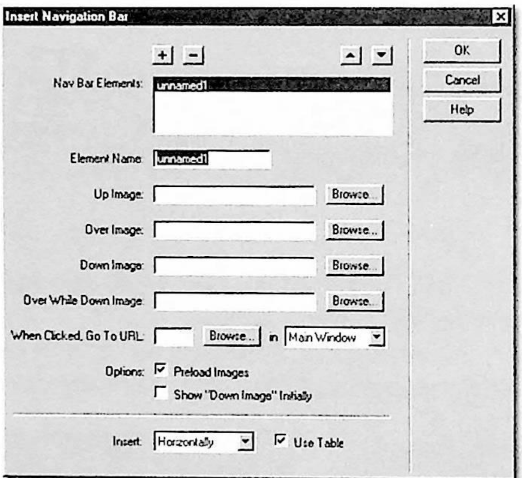
תפריט הניווט (Navigation Bar)

תפריט הניווט הינו מערך כפתורים, המונח אופקית או אנכית, ויכול להכיל מספר בלתי מוגבל של כפתורים.
הכפתורים בתפריט הניווט משמשים לצורך דפדוף בדפי האתר המקומי או באתרים חיצוניים.
המצאותו של תפריט הניווט, הופכת את הגלישה לקלה ונוחה יותר.
תפריט הניווט מאפשר ליצור במהירות מערך כפתורים, כשכל כפתור מפנה ליעד אחר.

■ הוספת תפריט ניווט



אחת הדרכים ליצירת תפריט ניווט, היא בעזרת ה-Navigation Bar הנמצא בחלון Object בקטגוריה Common.



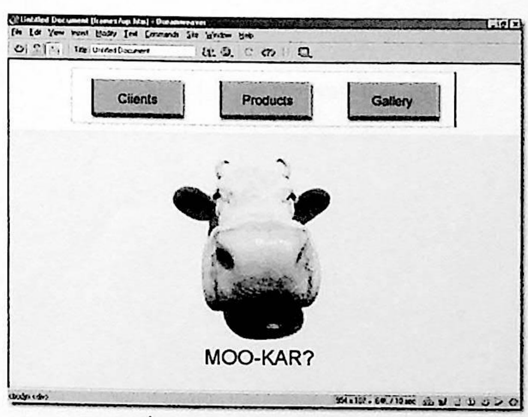
תפריט הניווט אותו יוצרת התוכנה, הוא למעשה טבלה.
בכל תא בטבלה יש למקם כפתור, כשכל כפתור הוא היפר קישור ליעד מסוים. ניתן ליצור טבלה אנכית או טבלה אופקית, תלוי כמובן בצרכי המשתמש.
השימוש בתוכנת העזר חוסך את זמן עימוד הכפתורים, הגדרת הקישורים אליהם הם מפנים, ומאפשר לבנות תפריט הניווט בעזרת תיבת שיחה פשוטה.

בטבלה ניתן ליצור כמה תאי קישורים שרוצים.
לכל כפתור ניתן ליצור ארבעה מצבים:

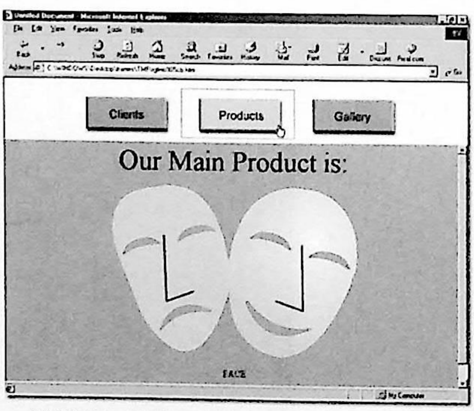
- **Up** - הכפתור בעת עליית המסמך בדפדפן.
- **Over** - הכפתור בעת מעבר הסמן עליו.
- **Down** - הכפתור בעת לחיצת עכבר עליו.
- **Over While Down** - מצב זה מציג כפתור שכבר לחצו עליו, כפי שהוא נראה בעת מעבר הסמן עליו.

כל זה אומר שיש ליצור ארבעה קבצים גרפיים, אחד לכל כפתור. אם רוצים ליצור תפריט ניווט בעל חמישה תאים, כשבכל תא כפתור גרפי בעל ארבעה מצבים, יש ליצור מראש 20 קבצים גרפיים.

תפריטי ניווט שימושיים במיוחד במסמכי Frameset, מכיוון שהם מאפשרים להגדיר את אופן הפתיחה של היעדים, בתוך מסגרת מסוימת.



הכפתורים בתוך המסגרת העליונה



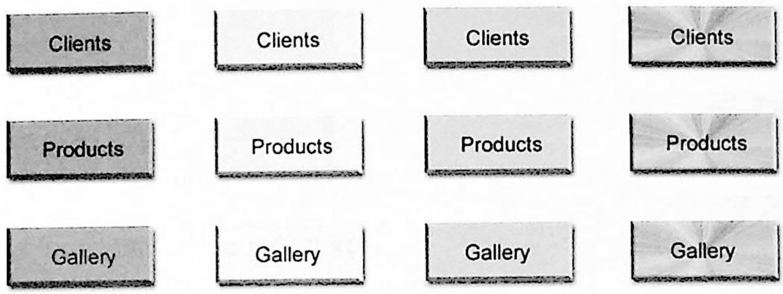
הקישורים נפתחים בתוך המסגרת התחתונה

יצירת הכפתורים

בתיקיית Navigation Bar אשר בתקליטור המצורף, ישנם 12 כפתורים.
כפתורים אלו, ישמשו ליצירת תפריט ניווט בן שלושה תאים.

Over While down | down | Over | up

סט 1, סט 2, סט 3



כפי שמוצג בדוגמה, שלושת הקישורים יובילו לשלושה דפים:

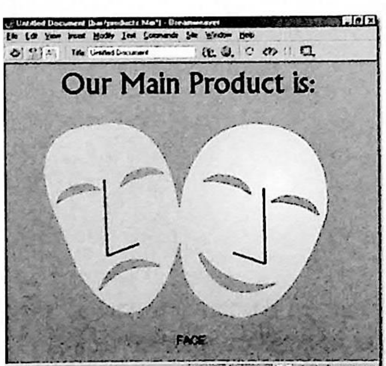
- **Clients** - עמוד על לקוחות החברה
- **Products** - עמוד על המוצרים שהחברה מייצרת
- **Gallery** - גלריית מוצרי החברה

בניית תפריט הניווט

לצורך בניית תפריט ניווט, צור אתר קטן המכיל ארבעה עמודים: עמוד פתיחה, הבנוי כמסמך Frameset ובו שתי מסגרות, ושלושת העמודים אליהם מקשר תפריט הניווט (Clients, Products, Gallery).
ראשית, צור תיקייה חדשה ותן לה את השם: my_navbar. העתק לתיקייה זו את התמונות אשר בתיקיית Navigation bar מהתקליטור המצורף. הגדר תיקייה זו כתיקיית שורש ב-Dreamweaver (הסבר בפרק **הגדרת תיקיית שורש**).

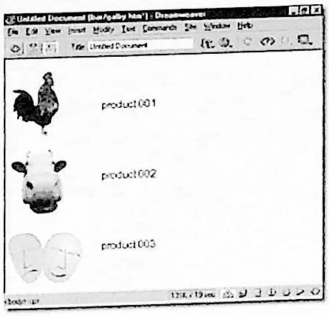


1 צור מסמך חדש ובנה אותו כמו בדוגמה (העזר בתמונה rooster.gif).
שמור את הקובץ תחת השם clients.htm בתיקיית my_navbar.



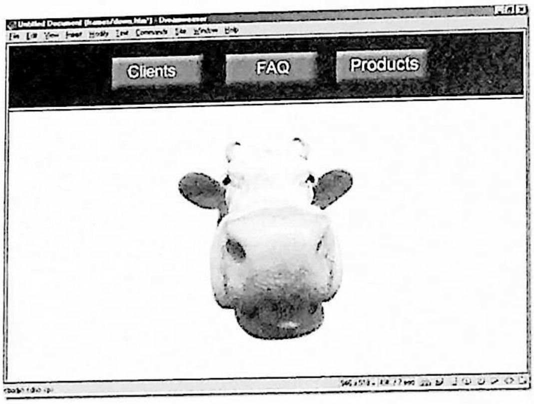
2 צור מסמך נוסף, ובנה אותו כמו בדוגמה (העזר בתמונה masks.gif).
שמור את הקובץ תחת השם products.htm בתיקיית my_navbar.

3. כעת לקובץ השלישי, הכן מסמך כמו בדוגמה (העזר בתמונות rooster.gif, masks.gif, cow.gif).
שמור את הקובץ תחת השם products.htm בתיקיית my_navbar.



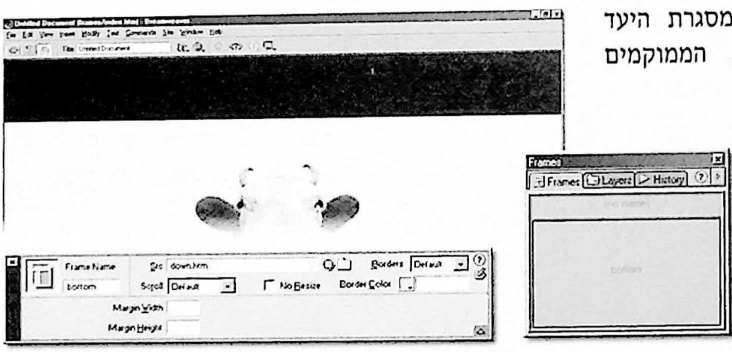
יצירת עמוד הבית

1. העתק לתיקיית השורש את הקובץ index.htm, שהכנת בתרגיל הקודם ואת הקבצים הנלווים אליו.

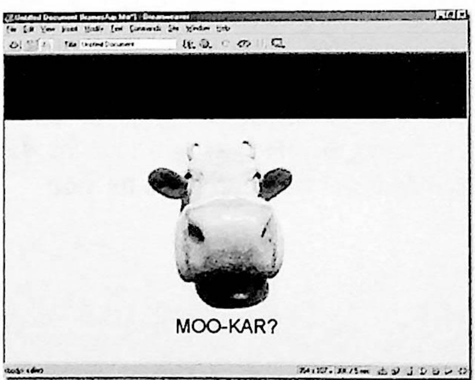


2. הגדר את המסגרת התחתונה, כמסגרת היעד לפתיחתם של ההיפר-קישורים, הממוקמים במסגרת העליונה.

פתח את חלון Frames, סמן את המסגרת התחתונה וקרא לה בשם Bottom.



3. כעת, בנה את המסגרת העליונה, באופן שונה במקצת. מחק את הכפתורים אשר במסגרת העליונה.

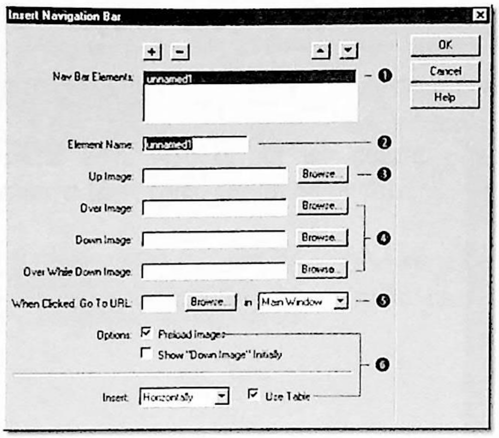


4. מקם את הסמן במסגרת העליונה ולחץ על כפתור Insert Navigation Bar בחלון Objects בקטגוריה Common. לחיצה על כפתור זה, תיפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה להגדיר את מאפייני תפריט הניווט.

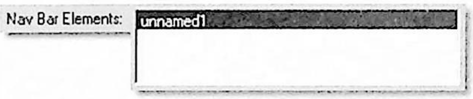


הגדרת מאפייני תפריט הניווט

בתיבת שיחה זו ניתן להגדיר את מאפייני תפריט הניווט, כמו מספר תאי הטבלה, הגדרת היפר-קישורים, הגדרות טכניות ועוד.

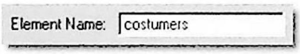


❶ Nav Bar Elements



בשדה זה יופיעו כל תאי הטבלה שתכיל את תפריט הניווט.

❷ Element Name



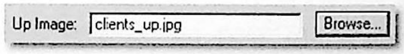
כדי להכניס אלמנטים (תאי טבלה), יש לתת שם לאלמנט הראשון. קרא לו Costumers.

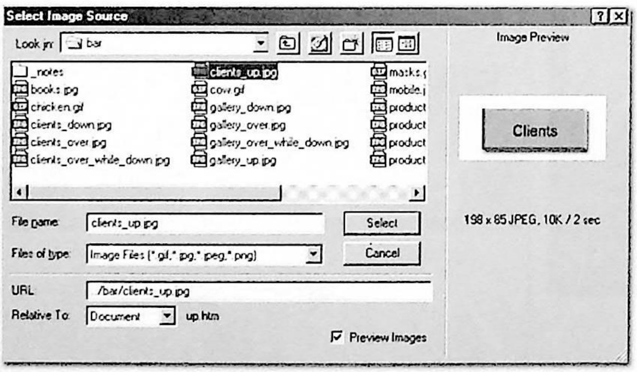
❸ Up Image



כעת יש להגדיר את ארבע התמונות, שיופיעו בארבעת מצבי הכפתור. לחץ על כפתור Browse שליד שדה Up Image.

בתיבת השיחה שתיפתח, יש לבחור בתמונה הרצויה לשמש ככפתור במצב Up.
בחר בתמונה clients_up.jpg.



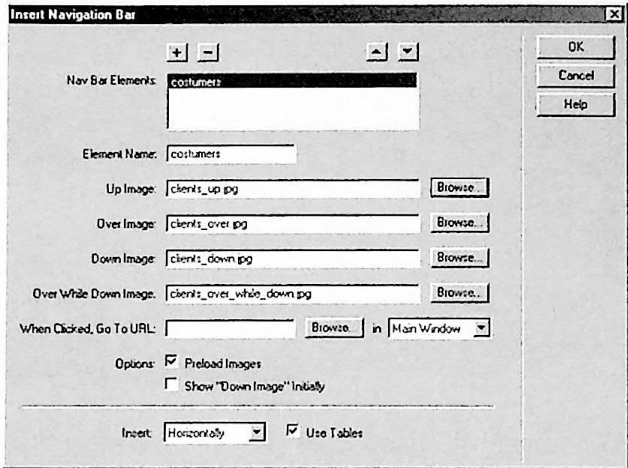


❹ Over Image



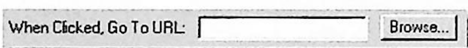
חזור על התהליך בשדה Over Image, אך הפעם בחר בתמונה clients_over.jpg.

באותה צורה, הגדר גם את שני המצבים האחרים (בחר, כמובן, בתמונה המתאימה).

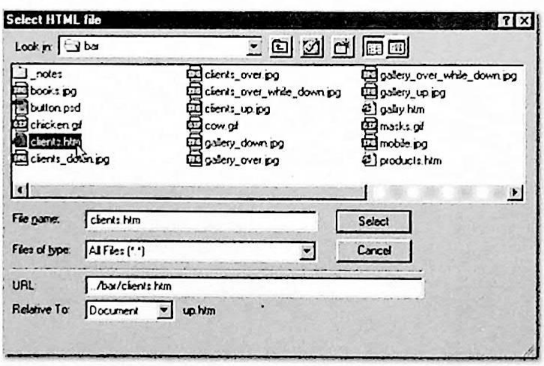


תיבת השיחה לאחר בחירה בארבע התמונות

❺ הגדרת יעד לכפתורים

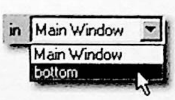


בשדה Go To Url, יש להגדיר את היעד של ההיפר קישור. שדה זה אינו שונה במאומה, מכל שדה קישור שהכרת עד כה, וניתן למקם בו קישור מקומי, קישור פנימי או קישור חיצוני.

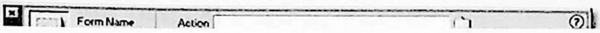


לחיצה על כפתור Browse, תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה לבחור את הקובץ אליו ברצונך ליצור קישור.
בחר בקובץ clients.htm שהכנת קודם לכן.





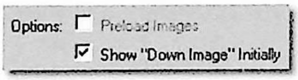
בשדה In, ניתן להגדיר היכן ייפתח הקישור (Target). אם לא תבחר ב-target, ייפתח הקישור ב-target_self. לחץ בתיבת הבחירה ליד השדה In ובחר ב-bottom,
המסגרת שהגדרת כיעד לפתיחת הקישורים.



❻ הגדרות טכניות



- **Preload Images** – סימון אפשרות זו יגרום לכך שהדפדפן שיציג את תפריט הניווט, יטען מבעוד מועד, את ארבע התמונות למחשב. פעולה זו תגרום למעבר החזותי בין מצבי הכפתור השונים, להעשות בצורה חלקה ונקיה.



- **Show "Down Image" Initially** – סימון אפשרות זו יגרום לכך שהדפדפן יציג את התמונה המוגדרת כ-Down Image בתור Up Image ואת התמונה המוגדרת כ-Over While Down Image בתור Over Image.
בשיטה זו, למעשה, הדפדפן יציג רק שני מצבים לכפתור.

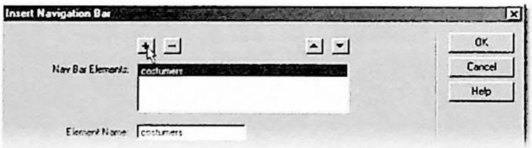


- **Insert** – שדה זה מגדיר את הטבלה, שתכיל את תפריט הניווט. בתפריט המשנה, ניתן לבחור כיצד תוצג הטבלה, בצורה אופקית (Horizontally) או אנכית (Vertically).

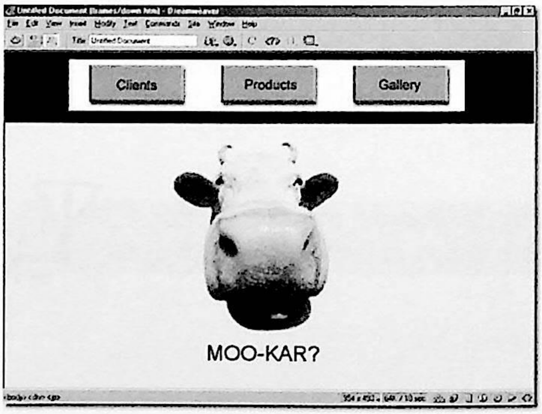


- **Use Tables** – ביטול הסימון בתיבה Use Tables, יבנה את תפריט הניווט מבלי להעזר בטבלה.

■ הגדרת כפתורים נוספים



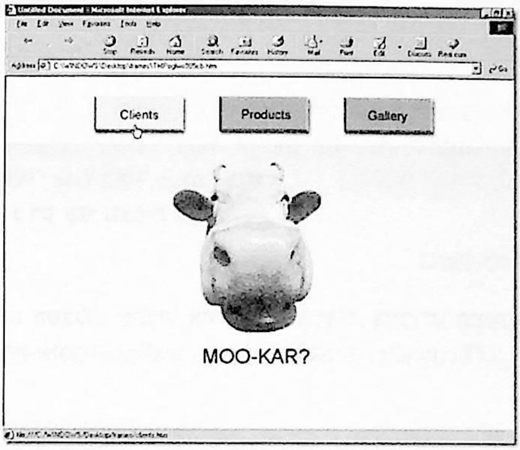
1. לאחר הגדרת הכפתור הראשון (התא הראשון בטבלה), יש לחזור על התהליך פעמיים נוספות עבור שני כפתורים נוספים.
לחץ על כפתור הפלוס (+) בראש תיבת השיחה וחזור על התהליך, אך הפעם, שלב את הכפתור השני שבתיקייה. לכשתסיים, שלב באותו אופן את הכפתור השלישי. לסיום לחץ OK לאישור החלון.



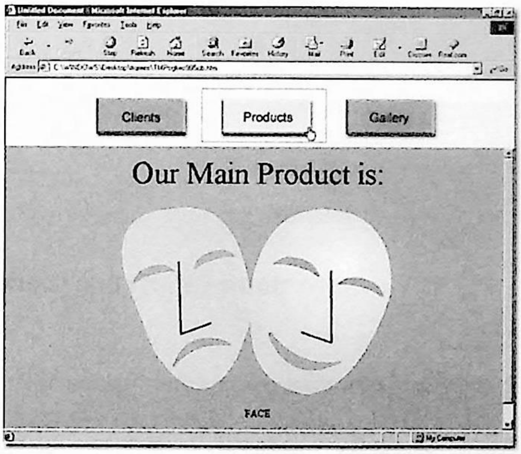
2. שנה את צבע הרקע של המסמך במסגרת העליונה לצבע לבן, ושמור את הקובץ באמצעות הפקודה Save Frame שבתפריט **הקובץ** (File).

בדיקת הקובץ בדפדפן

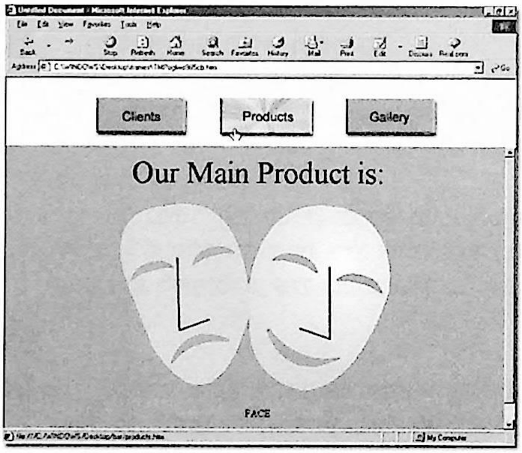
פתח את הקובץ בדפדפן ועבור על הכפתורים עם הסמן.



מעבר סמן העכבר על אחד הכפתורים



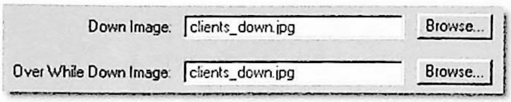
לחיצה על אחד הכפתורים



מעבר סמן העכבר על כפתור לחוץ

הקישור נפתח במסגרת התחתונה, אך הכפתור עדיין מופיע תחת תמונת ה-down_image, כך שהגולש יכול לקשר אסוציאטיבית, בין הקישור שנפתח לבין הכפתור השונה ויזואלית מיתר הכפתורים.

יצירת כפתור המכיל פחות מארבעה מצבים



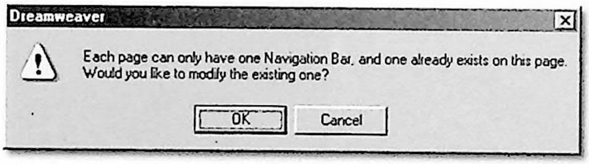
במידה ואינך מעוניין בארבעה מצבים, אלא רק בשלושה, ניתן לבחור באותה תמונה בשני המצבים האחרונים: Down ו-Over While Down.



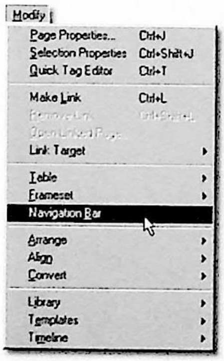
חובה למלא את ארבעת המצבים השונים של הכפתור (אלא אם בוחרים באפשרות Show Down Image Initially, אז חובה לסמן רק את שני המצבים האחרונים). אם אחד המצבים לא מסומן, יופיע ציור של איקס אדום, במקום התמונה.

עריכת תפריט ניווט

לא ניתן להוסיף למסמך יותר מתפריט ניווט אחד.
לחיצה על כפתור Insert Navigation Bar, במסמך בו כבר קיים תפריט ניווט אחד, תפתח את חלון האזהרה הבא:



לחיצה על כפתור Cancel תבטל את הפקודה, לחיצה על כפתור OK תפתח את החלון העריכה של תפריט הניווט הנוכחי.

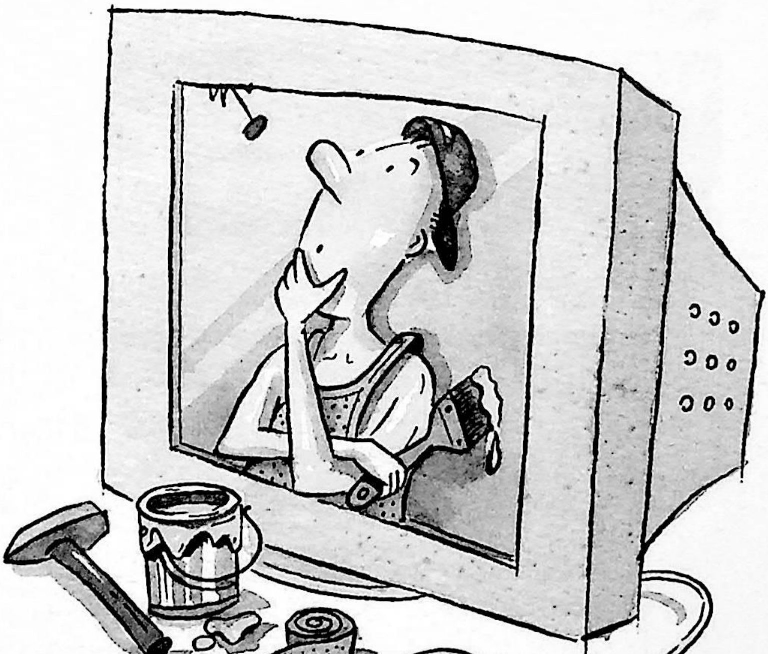


דרך נוספת לעריכת תפריט ניווט קיים, היא בחירה בפקודה Navigation Bar מתפריט **התכונות** (Modify).

14

Dreamweaver 4

טפסים (Forms)



בנייה ועיצוב של טפסים

מילוי טפסים, המאפיין הבולט של החברה הביורוקרטית, פילס דרכו גם אל עולם האינטרנט וכל מי שגולש באינטרנט, מכיר את הפרוצדורה: בכניסה לאתרים מסוימים, יש להקליד שם משתמש וסיסמה - זהו טופס. באתרים אחרים, ניתן לבצע חיפוש מידע על ידי הקלדת המילים המתאימות - גם זהו טופס. בעת רכישת מוצרים מסוימים ברשת האינטרנט, תידרש למלא את פרטיך האישיים ואת מספר כרטיס אשראי - אף זה טופס.
אם כך, לטפסים ישנם שימושים רבים ומגוונים. מטרתם היא איסוף מידע מהגולש, מידע בו ייעשו שימושים שונים. את המידע ניתן לקבל בצורות שונות. הגולש יכול להקליד את המידע, הוא יכול לבחור מרשימת אפשרויות בצורות שונות והוא יכול לדפדף בתפריט המכיל פרטי מידע רבים.
מרכיבי הטופס אותם הגולש ממלא/מסמן, קרויים שדות. התוכן אותו הגולש ממלא או האפשרות אותה הוא בוחר, נקרא ערך.



מבחינה גרפית, מומלץ ליצור טופס מורכב, כאשר הוא ממוקם בתוך טבלה, כששדות הטופס השונים ימוקמו בתוך תאי הטבלה.

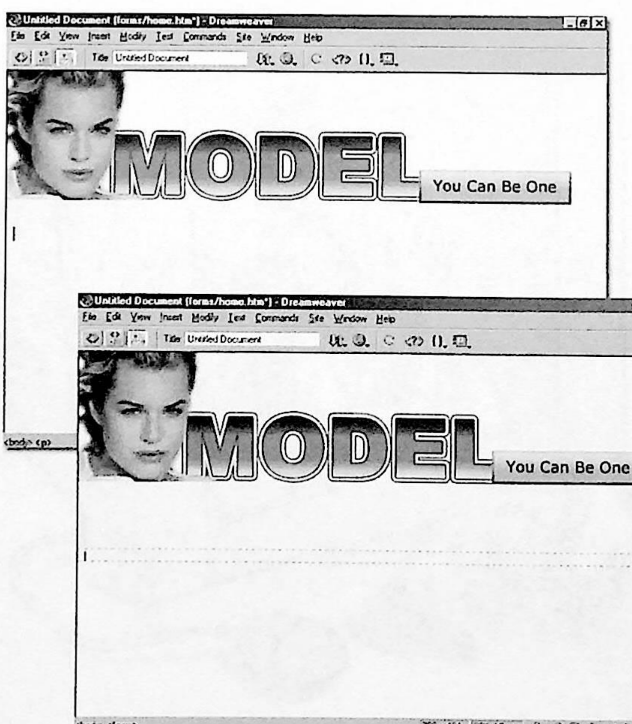
יצירת טופס חדש



על מנת ליצור טופס חדש, יש לפתוח את חלון Object בקטגוריה הנקראת **טפסים** (Forms).



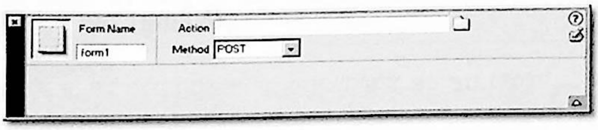
לאחר מכן, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Form.





לחיצה על כפתור Insert Form, תציג איזור מקווקו בצבע אדום. מסגרת זו היא הטופס.
חשוב למקם את כל שדות הטופס בתוך מסגרת זו כדי להחיל עליהם את פקודות התכנות המשוייכות לטופס.
הטופס הוא בלתי נראה בדפדפן (המסגרת האדומה היא Invisible Element), ורק שדות הטופס יוצגו בדפדפן.

מאפייני הטופס



לאחר יצירת הטופס, יופיעו בחלון **המאפיינים** (Properties), מאפייני הטופס.

מאפייני הטופס מחולקים לשלושה: שם הטופס, הפעולה אותה מבצע הטופס בעת לחיצה על כפתור השליחה והשיטה התכנותית בה הוא משתמש לביצוע העברת המידע.

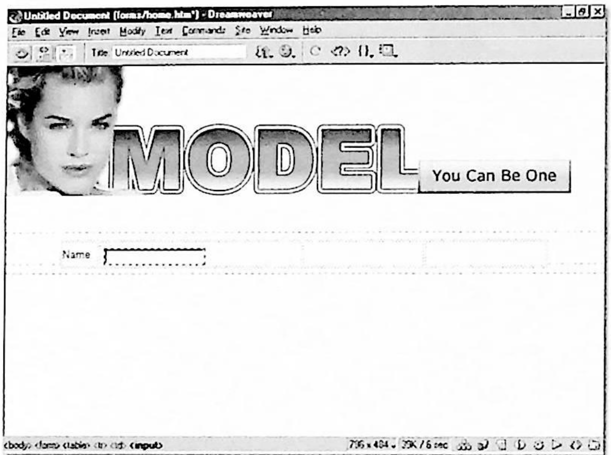


243

הסבר נוסף על מאפיינים אלו, בפרק **ניהול טפסים מתקדם**.

הוספת שדה מלל

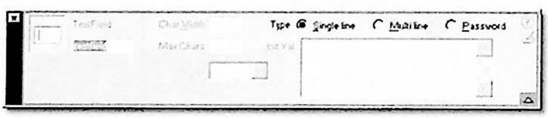




סוג השדה הנפוץ ביותר, הוא שדה המלל. בשדה מסוג זה ניתן להקליד מלל כגון: אותיות, מספרים או סיסמאות, וכמו כן, ניתן להגדיר תיבות מלל גדולות במיוחד.



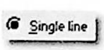
על מנת להוסיף שדה מלל, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Text Field, בקטגורית **טפסים** (Forms).

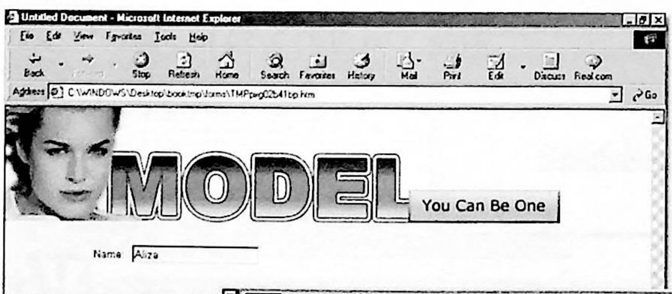


לאחר סימון שדה המלל במסמך, ניתן להבחין בתוך חלון **המאפיינים** (Properties) במאפייני שדה המלל.

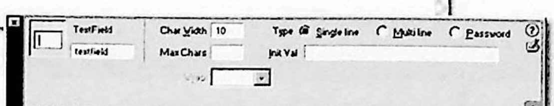
בחלון זה, ניתן לבחור בין שלושה סוגים של שדות מלל:
שורה בודדת (Single Line), מספר שורות (Multiline) או שדה סיסמה (Password).

שורה בודדת (Single Line)



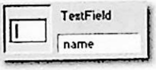


שדה מלל, בו ניתן להקליד מלל בשורה בודדת בלבד.



בחלון **המאפיינים** (Properties), ניתן לשנות את מאפייני השדה.

■ שם (Name)



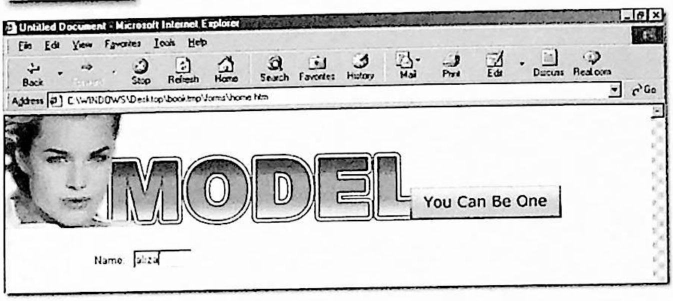
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
שם השדה יופיע לפני הערך המוקלד בשדה המלל, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר. לדוגמה, במידה וניתן לשדה של שם הדוגמנית את השם Model Name, ובתוך השדה את הערך Aliza, יופיעו הנתונים אצל מנהל האתר באופן הבא:
Model Name: Aliza.

שם השדה הוא מאפיין משותף לכל סוגי השדות וחשוב מאד להגדיר אותו. הגדרת השם תעזור לארגון וקבלת הנתונים, לאחר שליחת הטופס. שם השדה מוסתר מפני הגולש, לכן ניתן להשתמש בקיצורים נוחים או בקודים הנהירים לבודקי הטפסים בלבד.

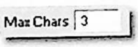
■ רוחב שדה (Char Width)



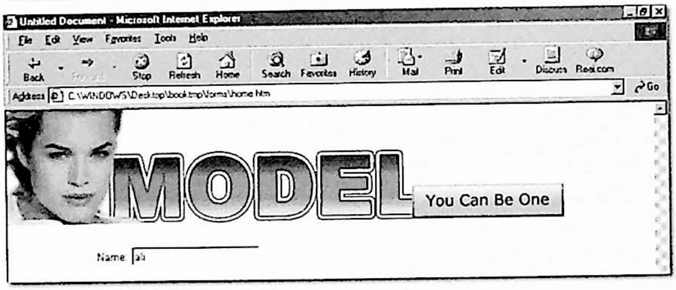
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את רוחב השדה. רוחב השדה נקבע על פי מספר התווים המוקלד בשדה, למשל, הקלדה של הערך 10, תיצור שדה מלל ברוחב של 10 תווים.



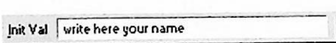
■ מספר תווים מקסימלי (Max Chars)



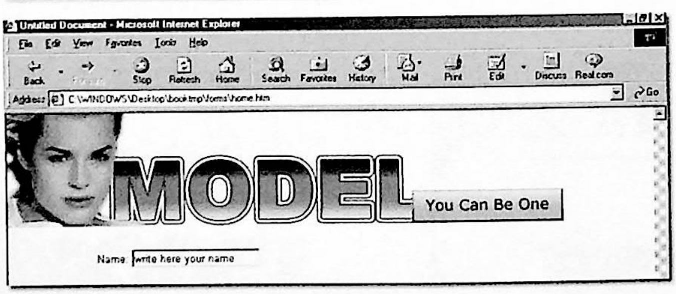
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את מספר התווים המקסימלי אותו ניתן למלא בשדה.
במידה והוקלד הערך 3, עליזה לא תוכל להקליד את שמה המלא.



■ ערך התחלתי (Init Val)

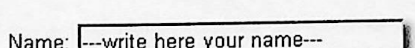


בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד ערך התחלתי בשדה המלל. הערך ההתחלתי יופיע בשדה המלל, עם טעינת האתר. את הערך הזה יוכל הגולש למחוק, ולמלא במקומו ערך משלו.



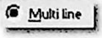


במידה ומגדירים ערך התחלתי, מומלץ להקיף אותו בקווים מקווקים משני צידיו. סימון זה הוא סימון מקובל עבור מלל המשמש כברירת מחדל.

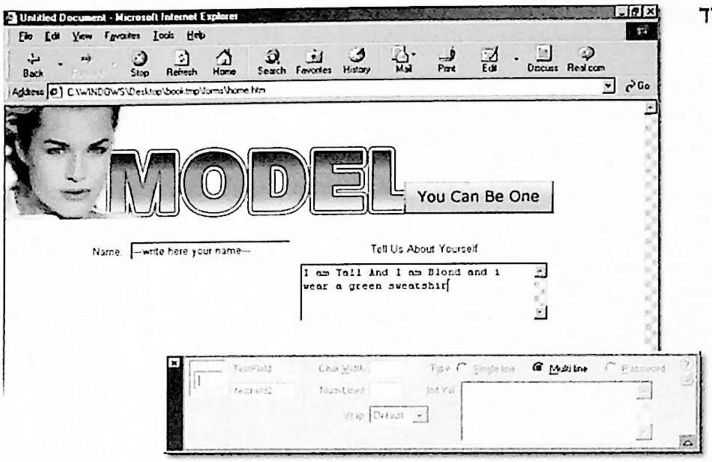


דוגמה למלל המשמש כברירת מחדל

Multi line שדה מלל מסוג

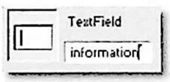


שדה מלל מסוג Multi line מאפשר להקליד יותר משורה אחת בשדה המלל.



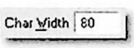
בחלון **המאפיינים** (Properties) ניתן לשנות את מאפייני השדה.

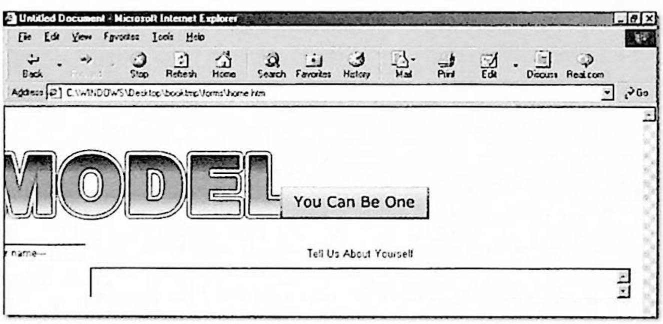
(Name) שם



בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה אשר יופיע לפני הערך המוקלד בשדה המלל, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר.

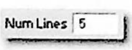
(Char Width) רוחב שדה

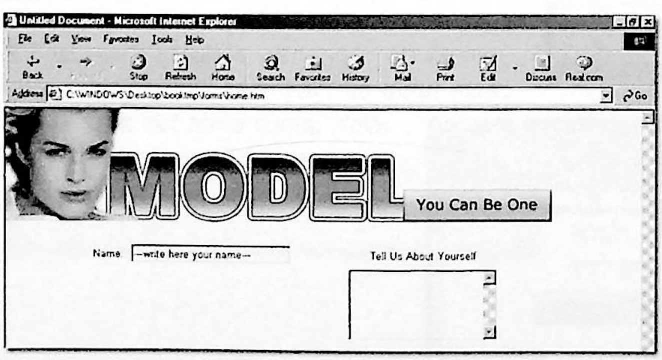




בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את רוחב השדה. רוחב השדה, נקבע על פי מספר התווים המוקלד בשדה.
למשל, הקלדה של הערך 80, תיצור שדה מלל ברוחב של 80 תווים.

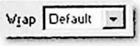
(Num Lines) גובה שדה



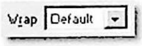


בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את גובה השדה. הקלדת ערך בשדה זה נקבעת על פי מספר השורות שברצונך להכניס בתיבת המלל.

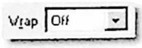
■ שבירת שורות (Wrap)



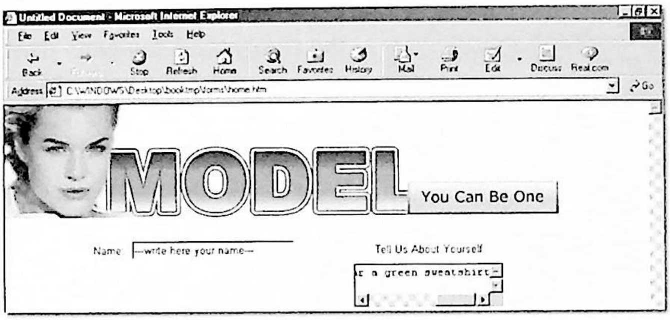
מכיוון שמדובר בשדה המכיל מספר שורות, ניתן להגדיר באיזה אופן תתבצע שבירת השורות בעת הקלדת מלל ארוך. האפשרויות הן:



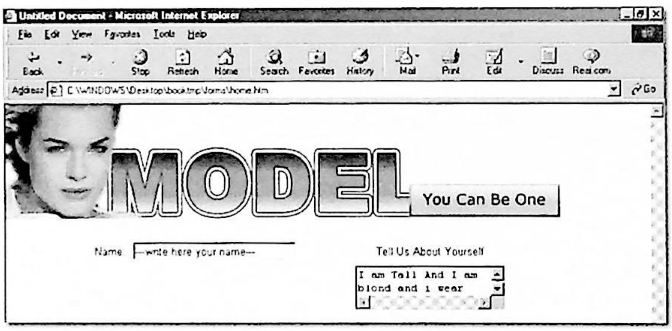
- **Default** – הגדרת האפשרות Default, תגרום למלל להישבר על פי הגדרות הדפדפן. ברוב הדפדפנים ההגדרה היא של שבירה אוטומטית, כלומר, במידה ויוקלד בשדה מלל אשר רוחבו גדול מרוחב השדה, סמן המלל יעבור לשורה הבאה, באופן אוטומטי.



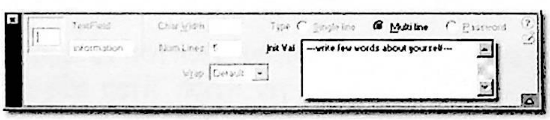
- **Off** – הגדרת האפשרות Off תבטל שבירת שורות אוטומטית. בכדי להתחיל שורת מלל חדשה, יצטרך הגולש להקיש Return. במידה והגולש לא יקיש Return, המלל יגלוש מעבר לרוחב השדה, ויוצגו פסי גלילה סביב השדה.



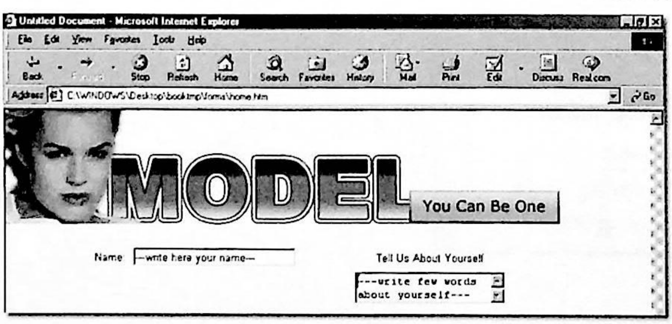
- שתי האפשרויות הנוספות – **Virtual** או **Physical**, זהות בהגדרתן. שתיהן מגדירות, כי שורות המלל יישברו באופן אוטומטי בעת הקלדת מלל, אשר רוחבו עולה על רוחב השדה. ההבדל בין שתי אפשרויות אלה, נמצא באופן בו מבצע הדפדפן את גלישת המלל: Phisical מגדיר שבירת שורה פיזית בכל סוף שורה, בעוד Virtual אינו עושה כן, ורק נותן את האשליה של שבירת שורה.



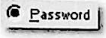
■ ערך התחלתי (Init Val)

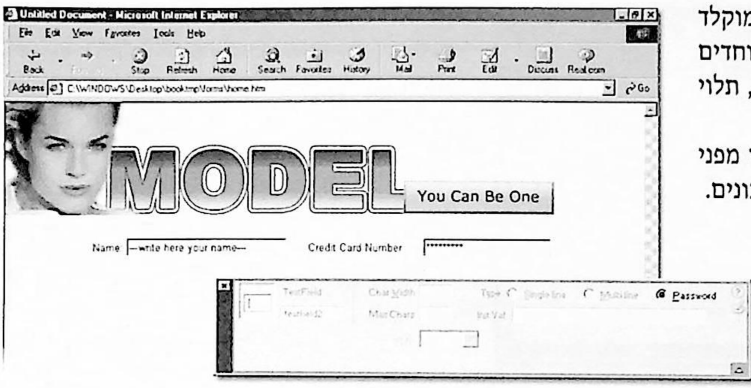


Init Val (Initial Value), מאפשר להקליד ערך התחלתי. הערך ההתחלתי, יופיע בשדה המלל עם טעינת האתר. את הערך הזה יוכל הגולש למחוק, ולמלא במקומו ערך משלו.



סיסמה (Password)





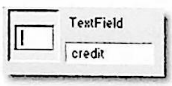
שדה מלל סיסמה, מגדיר כי המלל המוקלד בשדה יוסתר ויוצפן כתווים מיוחדים (כוכביות, סימני V או סימני אחוזים, תלוי במערכת ההפעלה).
הסתרת המלל נועדה להגן על הגולש מפני אלו הנמצאים לידו בעת הקלדת הנתונים.

בחלון **המאפיינים** (Properties), ניתן לשנות את מאפייני השדה.



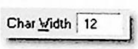
הנתונים מגיעים ליעדם בצורה המקורית בה הוקלדו. בסוג שדה זה, מומלץ להשתמש עבור שדות כמו מספר כרטיס אשראי, סיסמאות אישיות וכדומה.

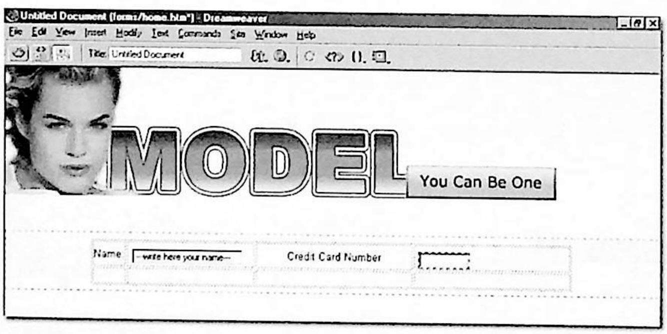
שם (Name)



בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
שם השדה יופיע לפני הערך המוקלד בשדה המלל, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר.

רוחב שדה (Char Width)





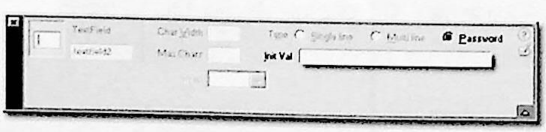
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את רוחב השדה. רוחב השדה נקבע על פי מספר התווים המוקלד בשדה. למשל, הקלדת הערך 12, תיצור שדה מלל ברוחב של 12 תווים.

מספר תווים מקסימלי (Max Char)



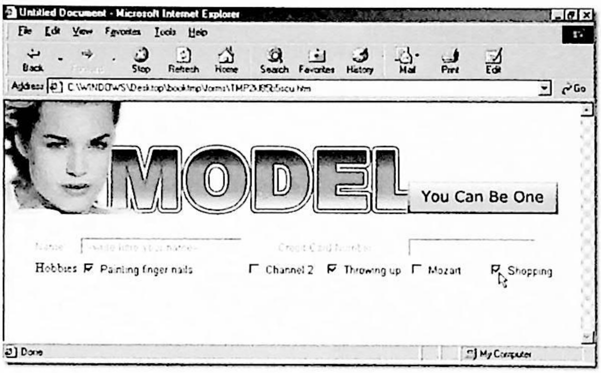
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את מספר התווים המקסימלי אותו ניתן למלא בשדה.

ערך התחלתי (Init Val)



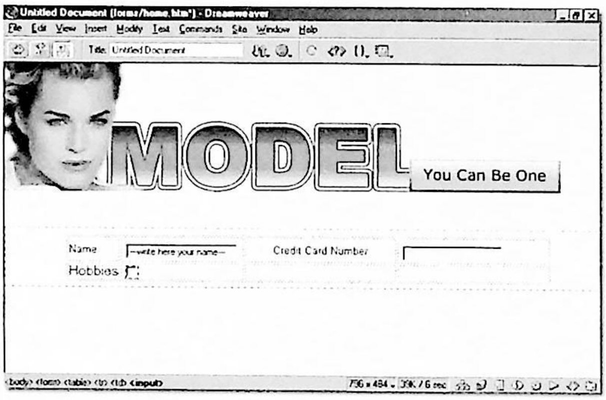
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד ערך התחלתי. הערך ההתחלתי יופיע בשדה הסיסמה עם טעינת האתר. את הערך הזה יוכל הגולש למחוק, ולמלא במקומו ערך משלו. למעשה, אין שום סיבה נראית לעין להגדרת ערך התחלתי בשדה סיסמה.

השדה "תיבת סימון", מאפשר לסמן ערכים מתוך רשימה. בתוך הרשימה, ניתן לסמן יותר מתיבת סימון אחת. בסוג שדה זה משתמשים, כאשר רוצים לאפשר סימון של יותר ממרכיב אחד ברשימה, לדוגמה: רשימת תחביבים.

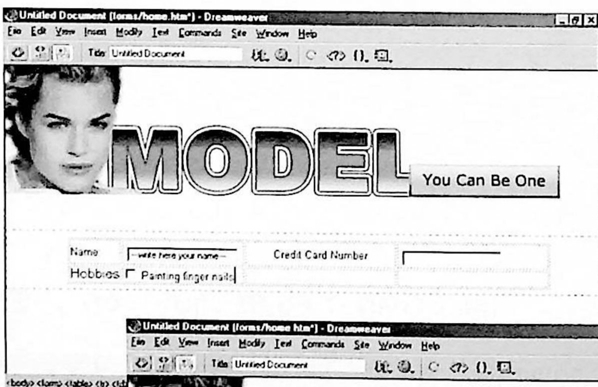


1 על מנת להוסיף תיבת סימון, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Check Box, בקטגוריה Forms.

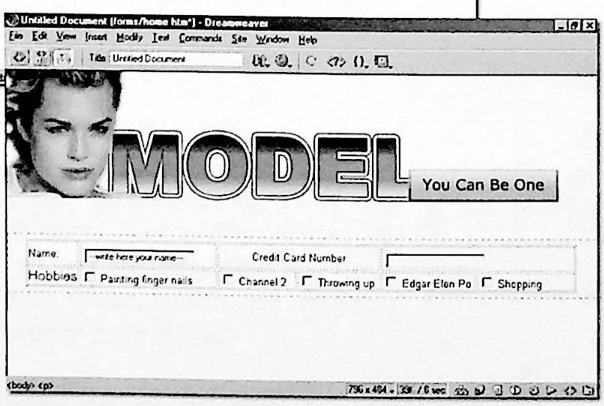


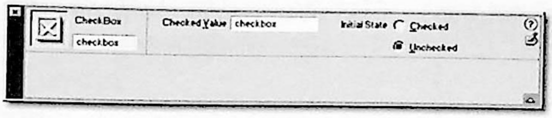


2 חשוב להקליד מלל כלשהו ליד התיבה, המציין את האפשרות אותה התיבה מייצגת.



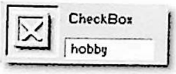
3 ולא פחות חשוב, יש ליצור יותר מתיבה אחת (אחרת, מדוע להשתמש בשדה מסוג זה?)





בעת לחיצה על תיבת הסימון, ניתן להבחין במאפייני תיבת הסימון בחלון **המאפיינים** (Properties).

תיבת סימון (Check box)



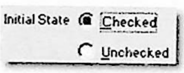
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
שם השדה יופיע לפני ערך תיבת הסימון, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר.
לדוגמה: במידה וניתן לתיבת הסימון השם Hobby, יופיע המידע אותו סימן הגולש כך: Hobby=shopping.
הגדרת השם תעזור לארגון וקבלת הנתונים לאחר שליחת הטופס, ולהבדיל בין הרשימות השונות בטופס.
מומלץ לתת את אותו שם לכל תיבות הסימון השייכות לאותה רשימה.

ערך מסומן (Checked Value)



כזכור, המידע המתקבל אצל בונה האתר מחולק לשניים: שם (Name) וערך (Value).
בשדה מסוג מלל, לא היה צורך בהגדרת ערך, היות והערך הוא התוכן אותו הקליד הגולש.
בתיבת סימון המצב שונה. היות והגולש אינו מקליד דבר, אלא מסמן תיבת סימון, יש להגדיר מה "שווה" הסימון, או במילים האחרות, מה הערך שאותו שדה נותן.

מצב התחלתי (Initial State)

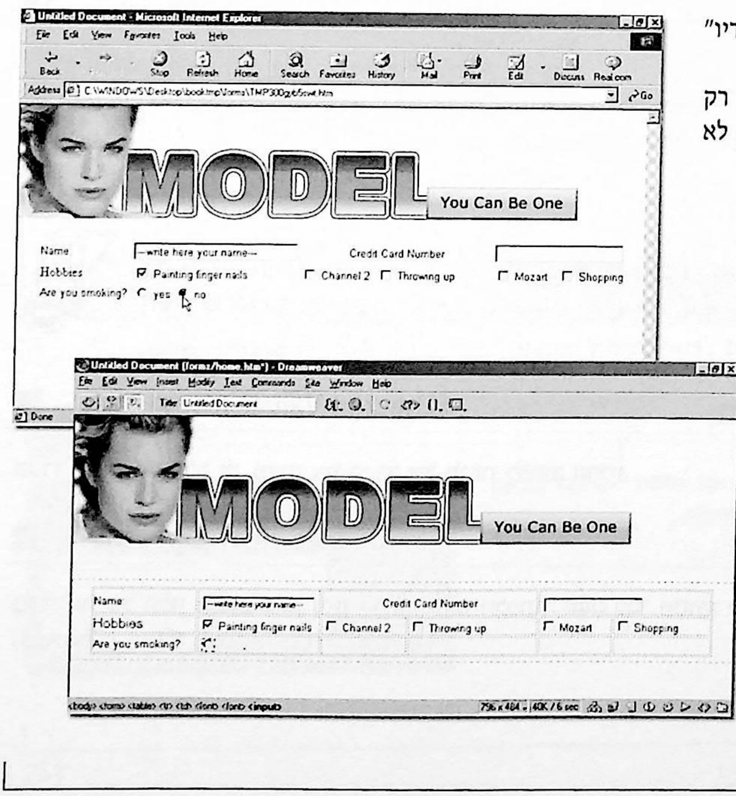


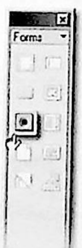
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן לבחור האם התיבה תהיה מסומנת עם טעינת האתר (Checked) או לא (Unchecked).

הוספת כפתור רדיו (Radio Button)



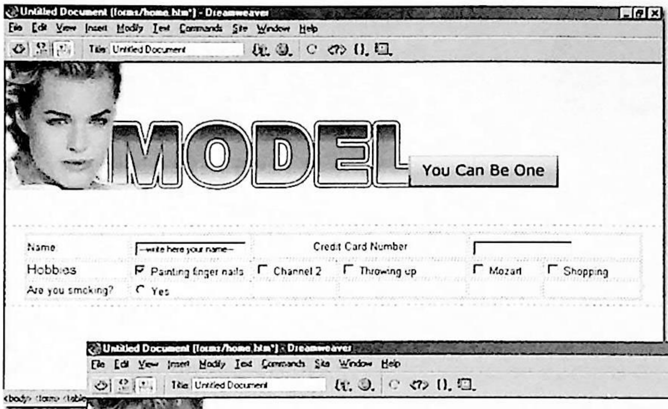
בדומה לתיבת סימון, השדה "כפתור רדיו" מאפשר סימון של ערכים מתוך רשימה.
אלא שבשדה מסוג זה, ניתן יהיה לבחור רק פריט אחד מהרשימה, לדוגמה: מעשן או לא מעשן.



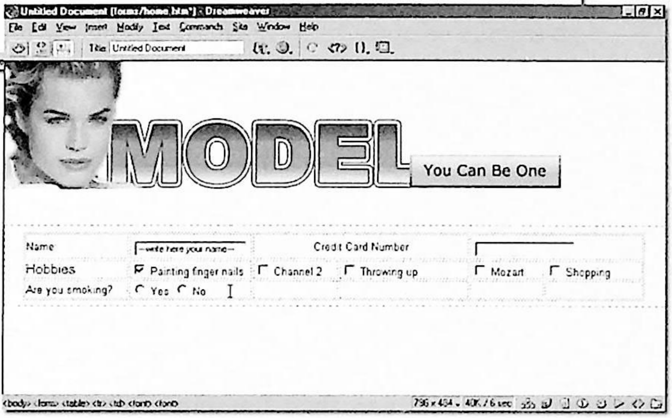


1. על מנת להוסיף כפתור רדיו, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Radio Button, בקטגוריה Forms.

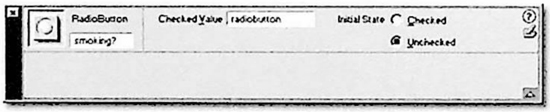
2 חשוב להקליד מלל כלשהו ליד התיבה, המציין את האפשרות אותה התיבה מייצגת.



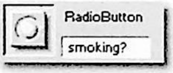
3 ולא פחות חשוב, יש ליצור יותר מכפתור רדיו אחד.



בעת לחיצה על כפתור הרדיו, ניתן להבחין במאפייניו בחלון **המאפיינים** (Properties).



שם (Name)

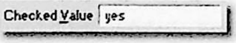


בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
שם זה יופיע לפני ערך כפתור הרדיו, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר, לדוגמה: במידה וניתן לכפתור הרדיו השם Smoking, יופיע המידע אותו סימן הגולש כך: Smoking=yes. הגדרת השם תעזור לארגון וקבלת הנתונים לאחר שליחת הטופס, ולהבדיל בין הרשימות השונות בטופס.



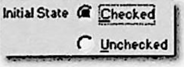
כדי לאפשר סימון כפתור רדיו אחד בלבד ברשימת נתונים, יש לתת את אותו שם לכל כפתורי הרדיו השייכים לאותה רשימה.

ערך מסומן (Checked Value)



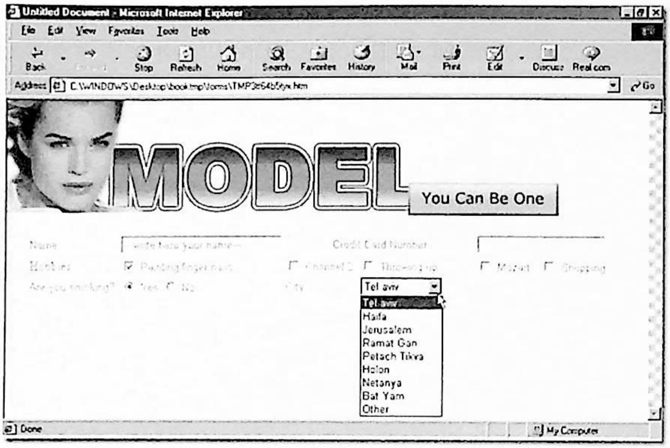
הערך המוקלד בשדה זה, מציין את הערך של סימון כפתור הרדיו.

מצב התחלתי (Initial State)

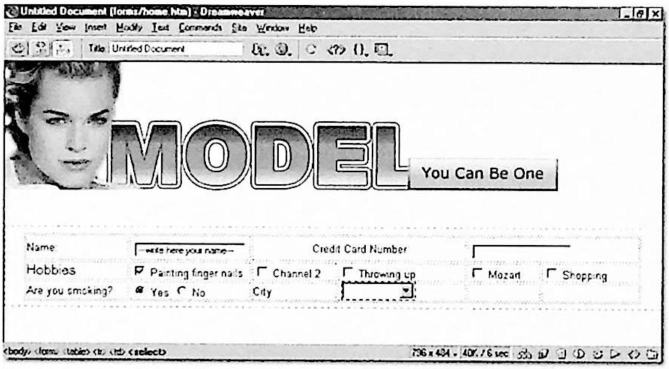


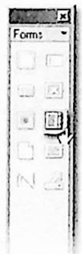
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן לבחור האם הכפתור יהיה כבר מסומן עם טעינת האתר (Checked) או לא (Unchecked).

הוספת תפריט/רשימה

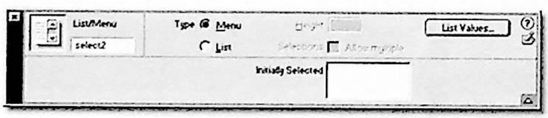


שדה מסוג תפריט/רשימה, מאפשר ליצור תפריט בו ניתן לבחור אחת ממספר אפשרויות. כדי לדפדף בין האפשרויות, ניתן להשתמש בפסי הגלילה בצידי התפריט. שימוש בשדה מסוג זה נפוץ בעת יצירת רשימות ארוכות במיוחד, כאלו שבנייתן בעזרת כפתורי רדיו, למשל, היתה גוזלת שטח גדול במסמך. כמו רשימת ערים.

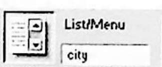




על מנת להוסיף רשימה או תפריט, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert List/Menu, בקטגוריה Forms.

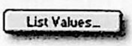


בעת לחיצה על שדה התפריט, ניתן להבחין במאפייניו בחלון **המאפיינים** (Properties).

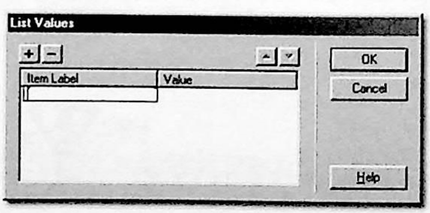


שם (Name)

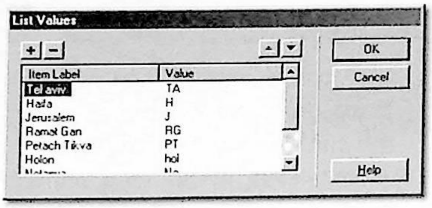
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
שם השדה יופיע לפני הערך הנבחר, בעת קבלת המידע אצל בונה האתר.
לדוגמה: במידה וניתן לרשימה השם City, יופיע המידע אותו בחר הגולש כך: City=herzelia.
הגדרת השם תעזור לארגון וקבלת הנתונים לאחר שליחת הטופס, ולהבדיל בין הרשימות השונות בטופס.



רשימת ערכים (List Values)



לחיצה על הכפתור List Values, תפתח את תיבת השיחה הבאה ותאפשר להכניס את הערכים הרצויים לרשימה.

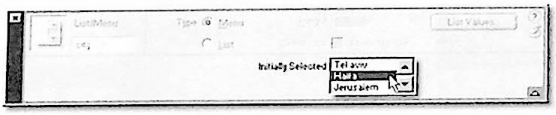


תיבת שיחה זו מחולקת לשניים.
בצידה השמאלי של התיבה (העמודה Item Label), יש להקליד את התווית אשר תופיע ברשימה באתר.
מתחת לעמודה הימנית (Value) יש להקליד את הערך אשר מוגדר בעת סימון התווית, לה מוצמד ערך זה.



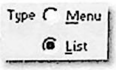
הערך מוסתר מפני הגולש, בעוד שהתווית מוצגת. לכן, ניתן להשתמש בקודים או קיצורים, למשל: הקלדת התווית - Tel Aviv ומולה הערך - TA.

סימון אפשרות כברירת מחדל (Initialy Selected)



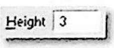
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן לסמן את התווית אשר מעוניינים שתהיה מסומנת עם טעינת האתר.

הגדרת רשימה או תפריט

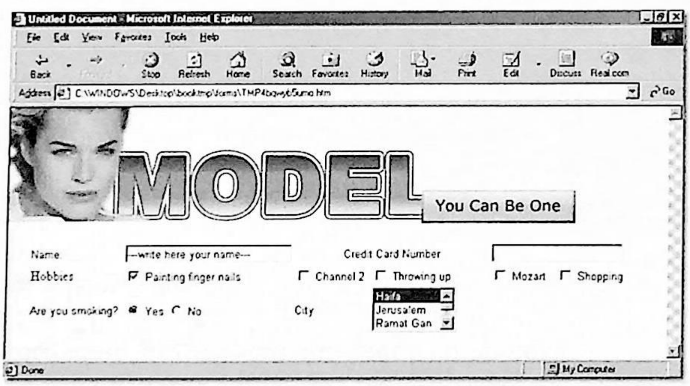


לחיצה על הכפתור List בחלון **המאפיינים** (Properties), תהפוך את התפריט לרשימה.
אין הבדלים משמעותיים בין שני סוגי השדות (List או Menu). עם זאת, ניתן להבחין כי בעת הגדרת List ישנן שתי אפשרויות הגדרה נוספות של השדה בחלון **המאפיינים** (Properties).

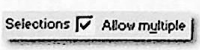
גובה (Height)



בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את מספר הפריטים ברשימה, אותם רואים עם טעינת האתר.



Selections/ Allow multiple



סימון תיבת הסימון Allow Multiple, תאפשר לגולש לסמן יותר מפריט אחד ברשימה.
כדי לעשות כן, הגולש יצטרך ללחוץ על מקש Ctrl (Command במקינטוש) וללחוץ על העכבר.

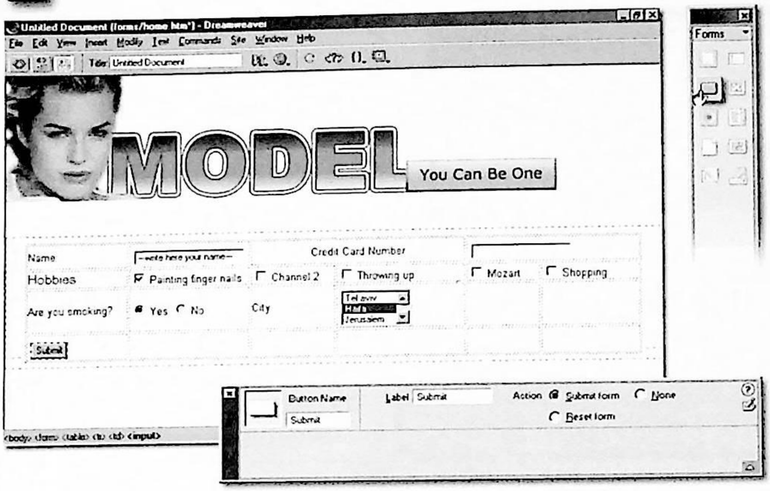




מומלץ לציין בפני הגולש את האפשרות, ולהדריך אותו כיצד ניתן לסמן יותר מפריט אחד ברשימה.

הוספת כפתור





כדי להוסיף כפתור לטופס, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Button בקטגוריה Forms.

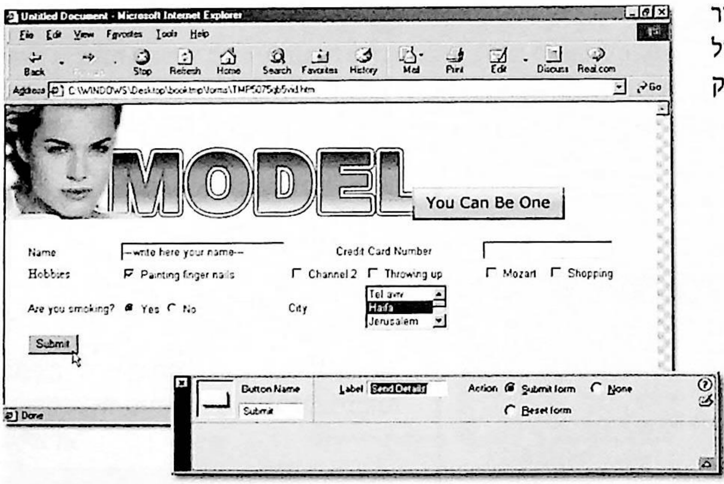
סימון הכפתור, יציג את מאפייניו בחלון **המאפיינים** (Properties).

בחלון המאפיינים ניתן לבחור בין שלושה סוגי כפתורים:

- **Submit Form** – לחיצה על כפתור זה תשלח את המידע אותו מילא הגולש.
- **Reset Form** – לחיצה על כפתור זה תאפס את הטופס למצבו המקורי.
- **None** – כפתור שלא הוצמדה אליו פקודה תכנותית כלשהי. ניתן יהיה להוסיף אותה מאוחר יותר.

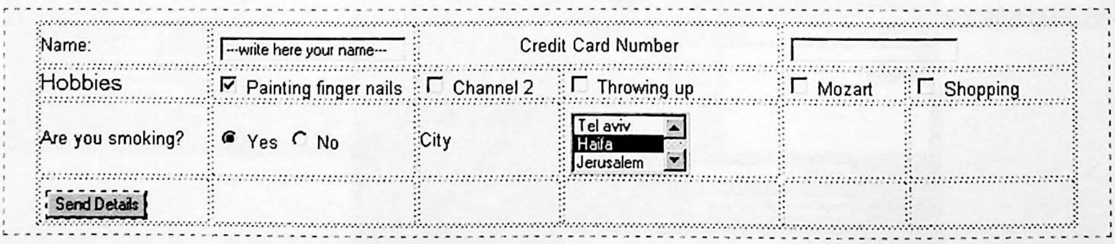
כפתור שליחה



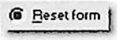


בחירה באפשרות Submit Form, תיצור כפתור שבעת לחיצה עליו בדפדפן יפעיל את ה-Action המוצמד לטופס (ראה הפרק הבא אודות Actions).

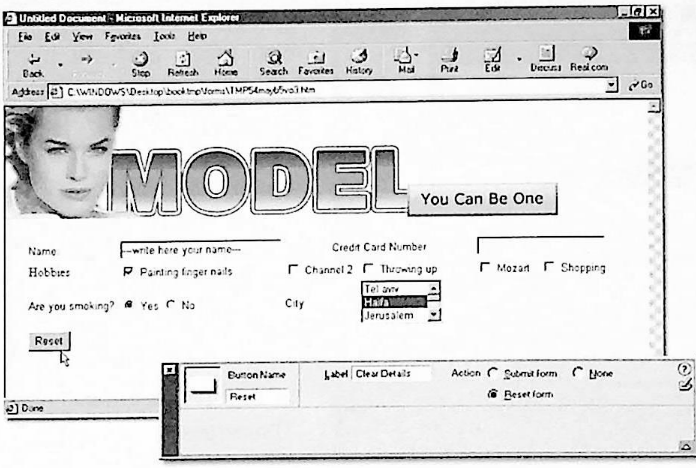
כדי לשנות את המלל על פני הכפתור, יש להקליד את המלל הרצוי על הכפתור, בשדה **תווית** (Label).



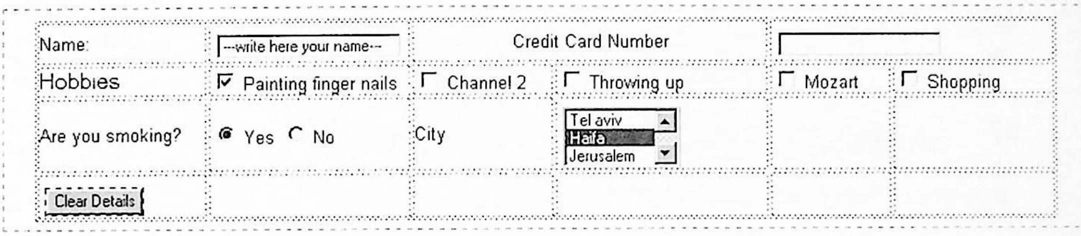
כפתור רענון



בחירה באפשרות Reset Form, תיצור כפתור שבעת לחיצה עליו בדפדפן, הטופס יחזור למצבו המקורי עם טעינת המסמך.



כדי לשנות את המלל על פני הכפתור, יש להקליד את המלל הרצוי על הכפתור, בשדה **תווית** (Label).



הוספת שדה תמונה

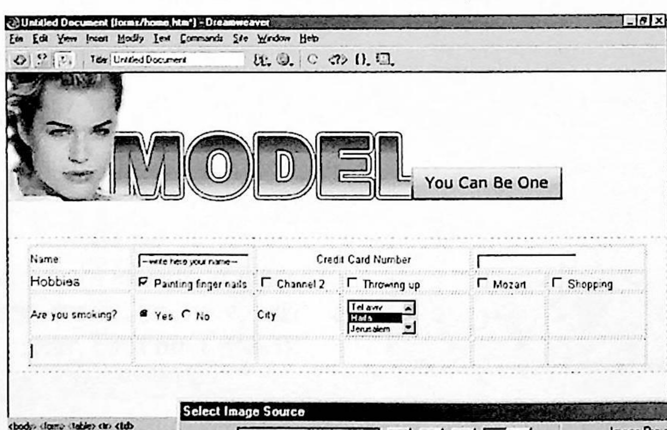


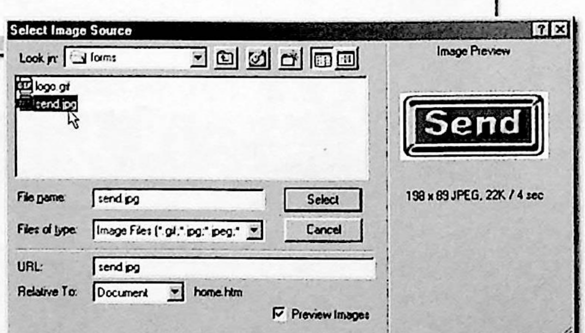
שדה התמונה מאפשר להוסיף תמונה לטופס. כדאי לשים לב שתמונה זו אינה תמונה רגילה, אלא כפתור שליחה. אין צורך בשום הגדרות תכונתיות לתמונה. עם הוספת שדה תמונה, הוא כבר מוגדר ככפתור שליחה.

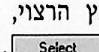
כדי להוסיף שדה תמונה, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על הכפתור Insert Image Field.



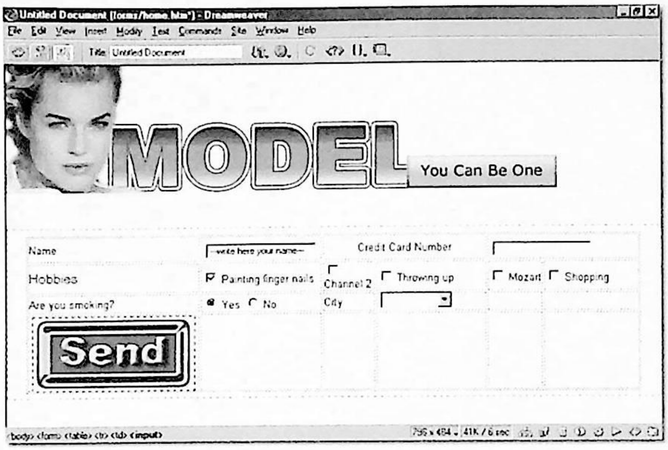
לחיצה על הכפתור Insert Image Field, תפתח תיבת שיחה בה ניתן לבחור בתמונה הרצויה.



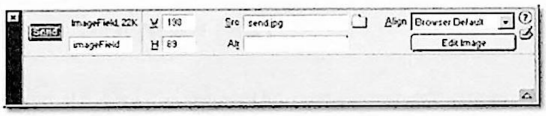


לאחר סימון הקובץ הרצוי, יש ללחוץ על כפתור .

לחיצה על כפתור Select, תמקם את שדה התמונה במיקום הרצוי.



■ מאפייני שדה תמונה



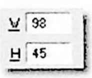
לחיצה על שדה התמונה במסמך תציג את מאפייני השדה בחלון **המאפיינים** (Properties).

■ שם (Name)



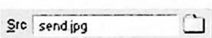
בניגוד ליתר שדות הטופס, שמו של שדה התמונה אינו בעל חשיבות רבה, ואין חובה למלא אותו.

■ שינוי גודל שדה התמונה



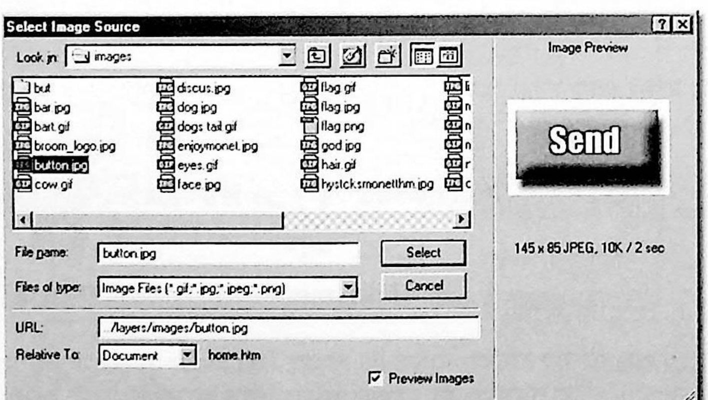
כדי לשנות את גודלו של שדה התמונה, ניתן להקליד את הערכים הרצויים (בפיקסלים) בשדות W (רוחב - Width) ו-H (גובה - Height).

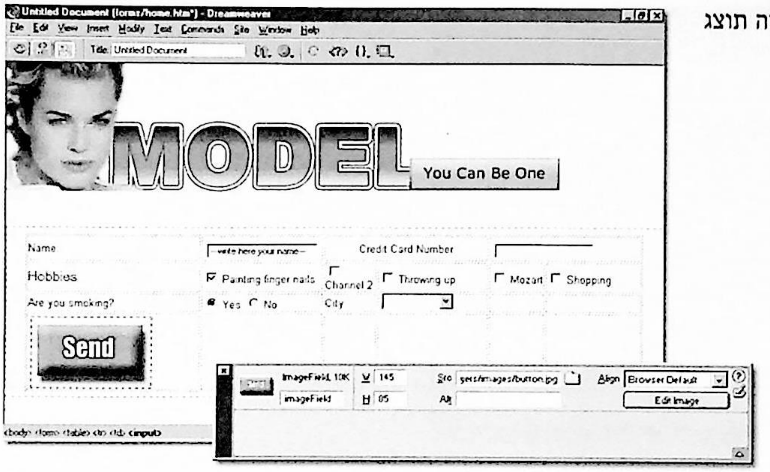
■ מקור (Src)



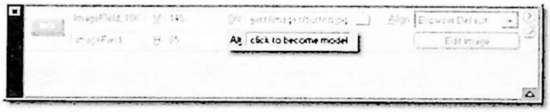
בשדה Src, ניתן לראות את נתיב הקובץ המשמש כשדה התמונה.

לחיצה על דמות התיקייה ליד שדה Src, תפתח תיבת שיחה בה ניתן לבחור בתמונה אחרת.



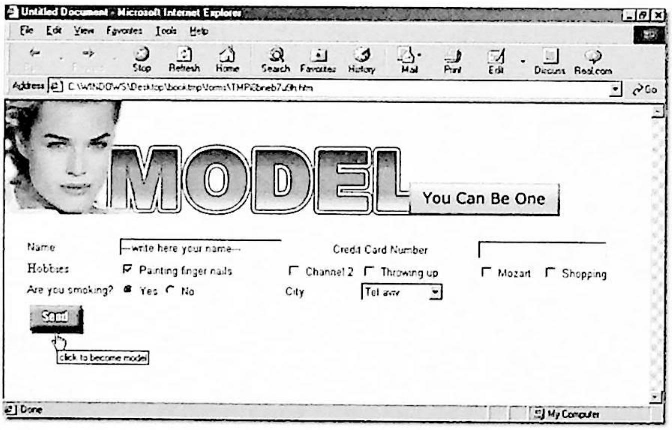


לאחר אישור החלון, התמונה החדשה תוצג במקום התמונה המקורית.

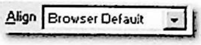


■ מלל חלופי (Alt)

בשדה Alt (Alternative Text) ניתן לכתוב מלל חופשי.



המלל יופיע בעת מעבר העכבר מעל הכפתור, או במקומו, במידה ואינו מוצג בדפדפן מסיבה כלשהי.



■ יישור (Align)

בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן לבחור כיצד ייושר המלל ביחס לשדה התמונה.



113

הסבר נוסף בפרק **שילוב תמונות באתר.**



■ עריכת תמונה (Edit Image)

לחיצה על כפתור Edit Image, תפתח את הקובץ המקורי לעריכה בתוכנת עריכה חיצונית. תוכנת העריכה מוגדרת בחלון ברירות המחדל של התוכנה.



116

הסבר נוסף בפרק **שילוב תמונות באתר.**

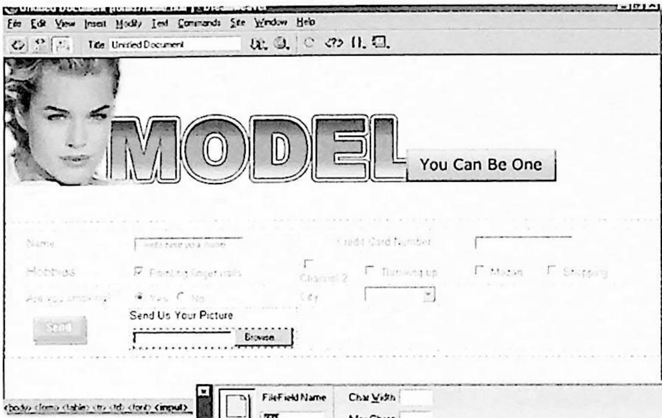


הוספת שדה קובץ

שדה קובץ מאפשר לגולש לצרף קובץ מהמחשב האישי שלו. בסוג שדה זה ניתן להשתמש על מנת לקבל מן הגולש תמונה שלו או את קורות החיים שלו, השמורים כמסמך Word.



כדי להוסיף שדה קובץ, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert File Field, בקטגוריה Forms.





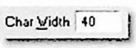
בחלון **המאפיינים** (Properties) ניתן להבחין במאפייני שדה הקובץ.

שם (Name)

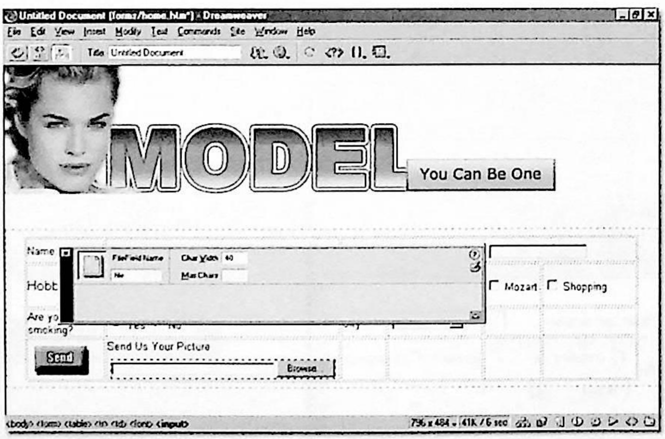


בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את שם השדה.
בניגוד לשאר שדות הטופס, אין חשיבות רבה לשם שדה הקובץ.

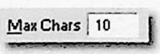
רוחב שדה (Char Width)



בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להגדיר את רוחב השדה. רוחב השדה נקבע על פי מספר התווים המוקלד בשדה. למשל, הקלדה של הערך 40, תיצור שדה מלל ברוחב של 40 תווים.



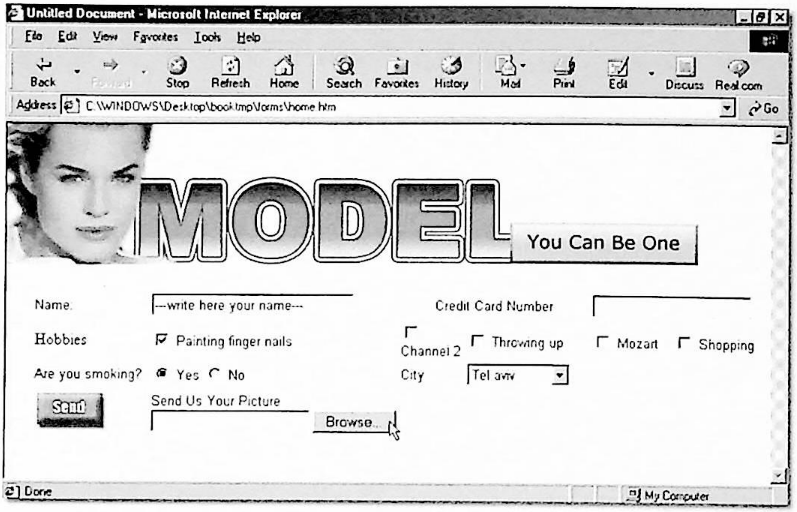
מספר תווים מקסימלי (Max Char)



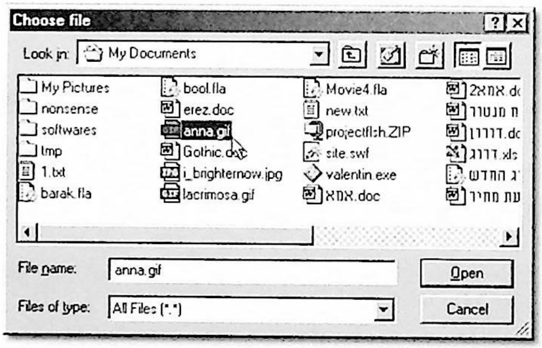
בחלק זה של חלון המאפיינים, ניתן להקליד את מספר התווים המירבי אותו יכול להכיל השדה.

הפעלת שדה קובץ

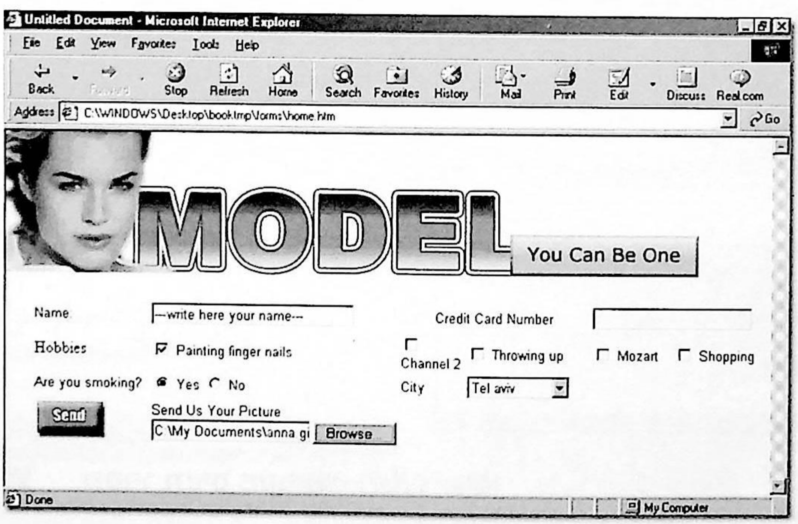
על מנת להפעיל שדה קובץ, על הגולש ללחוץ על כפתור Browse שליד שדה הקובץ.



לחיצה על כפתור זה, תפתח תיבת שיחה בה יוכל הגולש לבחור את הקובץ הרצוי מהמחשב האישי שלו.



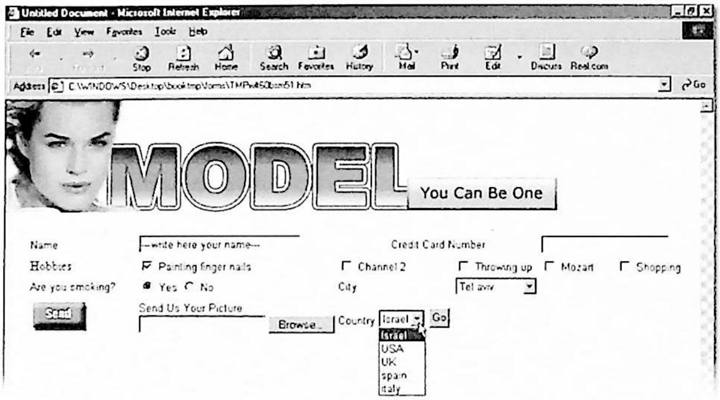
לחיצה על כפתור Open תצרף את התמונה ליתר המידע המצורף לטופס.



הוספת תפריט קופץ (Jump Menu)

שדה טופס מסוג תפריט קופץ, שונה מבחינת התפקוד הטכני שלו מיתר שדות הטופס.
בניגוד ליתר שדות הטופס שנועדו לקבלת מידע מהגולש, תפריט קופץ מתפקד יותר על תקן של היפר קישור.
ויזואלית, הוא נראה כתפריט/רשימה לכל דבר.
בשונה מתפריט או רשימה, בהם הגולש בוחר אחת מהאפשרויות ובכך מסתיים תפקיד שדה הטופס, בחירה של אחת מהאפשרויות בתפריט קופץ, תבצע קישור לקובץ אחר, אתר אחר, עוגן או לכתובת דואר אלקטרוני.

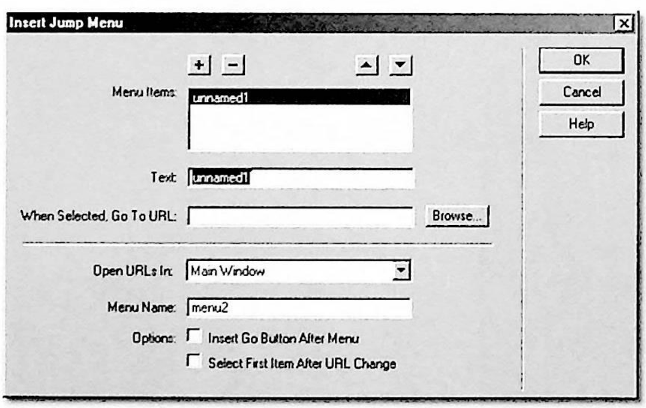
לדוגמה, תפריט קופץ בו מוצגים שמות של ארצות שונות. בחירה באפשרות Israel, תבצע קישור לאתר ישראלי, ובחירה באפשרות USA, תבצע קישור לאתר אמריקאי.

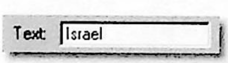


הוספת תפריט קופץ

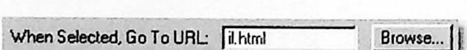
על מנת להוסיף שדה טופס מסוג תפריט קופץ, יש למקם את הסמן במקום הרצוי וללחוץ על כפתור Insert Jump Menu בקטגוריה Forms.

בתיבת השיחה שתיפתח, יש להכניס את האפשרויות השונות שתופענה בתפריט, לכל אחת מהאפשרויות, יש להגדיר את היעד אליו היא מקשרת.



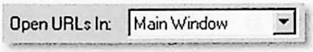


- **Text** - בחלק זה של תיבת השיחה, יש להקליד את התווית. התווית היא המלל אשר יופיע בתפריט באתר.



- **When Selected, Go To Url** - בחלק זה של תיבת השיחה, יש להגדיר את היעד אליו תפנה בחירה בתווית זו.

ניתן להקליד כתובת של אתר, שם של עוגן, קישור לדואר אלקטרוני או ללחוץ על כפתור Browse, ולבחור את הקובץ אליו יתבצע הקישור.



- **Open URLs In** – בחלק זה של תיבת השיחה, ניתן לבחור היכן ייפתח הקישור (Target). כברירת מחדל, ניתן לבחור רק באפשרות Main Window (Target=self). עם זאת במסמך Frameset ניתן לבחור באחת המסגרות כיעד.

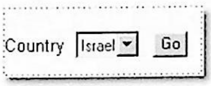


229

ראה מידע נוסף על יעדים במסגרות בפרק **מסגרות**.



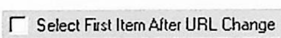
- **Menu Name** – בחלק זה של תיבת השיחה, ניתן לתת שם לתפריט. אין לשם זה חשיבות רבה מדי.



- **Insert Go Button After Menu** – סימון תיבת בחירה זו, תצרף כפתור עליו כתוב Go.



בחירה באחת מהאפשרויות בתפריט הקופץ תבצע קישור גם ללא לחיצה על כפתור Go. הכפתור משמש כמעין תמרור אזהרה לגולש שאין מדובר בתפריט/רשימה רגילים, אלא בתפריט המבצע הפניה לעמוד אחר.



- **Select First Item After URL Change** – סימון אפשרות זו, יגרום לכך שהתפריט יתאפס חזרה לפריט הראשון ברשימה בעת ביצוע קישור.

15

ניהול טפסים מתקדם

Dreamweaver 4

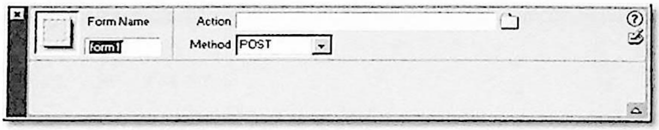


ניהול טפסים מתקדם

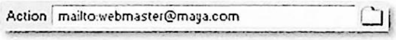
הפעלה של טופס בדואר אלקטרוני

הדרך הבסיסית ביותר להפעלת טופס, היא באמצעות הפקודה :mailto. פקודה זו שולחת את נתוני הטופס, לכתובת דואר אלקטרוני המצוינת בפקודות הטופס.
לאחר יצירת הטופס, ופתיחת חלון **המאפיינים** (Properties), ניתן להבחין בשני מאפייני טופס.

- פעולה (Action).
- שיטת עבודה (Method).

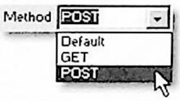


פעולה (Action)



כדי להגדיר את הפעלת הטופס על ידי דואר אלקטרוני, יש לכתוב את הפקודה :mailto.
לאחר פקודה זו, יש להקליד את כתובת הדואר האלקטרוני אליה אמורים להגיע הפרטים, אשר מולאו בטופס.

שיטת עבודה (Method)



לאחר מכן, יש לבחור בשיטת הפעולה.
שרתי FTP מכירים שתי פקודות בלבד - Get או Post. בשיטה זו יש לבחור ב-Post.

לחיצה על כפתור שליחה בטופס, תפעיל את הפקודה (Action) המוגדרת במאפייני הטופס, בעזרת שיטת העבודה (Method) המצוינת.

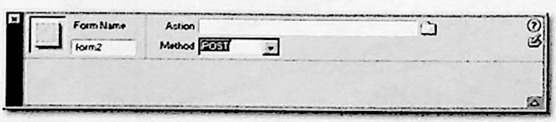


כדי להפוך את המידע המגיע יחד עם הטופס לקריא, יש להוסיף את הקוד במרכיב Form.
קוד זה יציג את המלל המגיע עם הטופס כך: "Enctype="text/plain.
Name=value.
אם הטופס כולל שדה קובץ השתמש בתג "Enctype="multipart/rform-data

שימוש בשדה נסתר



כדי להוסיף הגדרות מיוחדות עבור הטופס, ניתן להשתמש בשדה טופס נסתר (Hidden Field).
שדה זה, כשמו, נסתר מעיני הגולש.



לאחר הוספת שדה זה, יופיעו מאפייניו בחלון **המאפיינים** (Properties).

בשדה הפעולה (Action) ניתן להקליד פקודת JavaScript, כגון: הגדרת נושא הטופס, או יעד אליו הטופס מקושר.
בשדה שיטת הפעולה (Method), ניתן להגדיר כיצד הוא יבצע פעולה זו.

הפעלה של טופס באמצעות סקריפט

הדרך המקובלת לאיסוף נתוני הטופס היא על ידי שימוש בסקריפט שנמצא בשרת. סקריפט הוא תוכנה קטנה המנתחת את הטופס ומבצעת עליו פעולה מסוימת.

שדות הטופס השונים, מורכבים משני חלקים: שם השדה (name) והערך שהוא מקבל (value).

שם השדה משמש לתיאור השדה, לדוגמה, Surfer_Password ,User_name ועוד.

לרוב, הערך מתקבל בשדה על ידי הגולש. בדרך כלל בצורה של הקלדת מלל. למשל, הקלדת הערך miri בשדה בשם user_name.

כאשר הגולש שולח את הטופס, משוגרים, למעשה, שמות השדות והערכים המתקבלים בהם, לדוגמה:

User_name=Miri

Age=48

Phone=04-666666

את הטופס ניתן לשלוח לדואר אלקטרוני, או אל ה-Script. בעת שליחת הטופס לדואר אלקטרוני, נשלח שם כל שדה והערך שלו.

לדוגמה: Age=48&Phone=04-666666&User_name=Miri. & - משמש להפרדה בין השדות.

שליחת נתונים לדואר אלקטרוני אומנם מעבירה את נתוני הגולש, אך קריאת הנתונים קשה, ואין דרך לעבד נתונים האלה. האפשרות המקובלת, היא שליחת הטופס לתוכנה הנמצאת בשרת ומעבדת את נתוני הטופס. תוכנה זו נקראת Script.

ה-Script מקבל את הנתונים של הטופס (שם וערך שדות הטופס) ומעבד את הנתונים, למשל, הצבת הנתונים בטבלה, הדפסת הנתונים, אחסון הנתונים במסד נתונים ועוד.

בעזרת הסקריפטים ניתן ליצור צ'אט, מועדון חברים (שמות חבר וסיסמה), קניון וירטואלי ועוד.

אחד הסקריפטים הנפוצים ביותר הוא CGI (Common Gateaway Interface).

CGI היא תוכנית המתקשרת עם השרת וכתובה בשפת תכנות כלשהי (בדר"כ Perl). בעת שליחת הטופס, הנתונים מגיעים לסקריפט CGI הנמצא בשרת. הסקריפט קורא את הטופס שנשלח ומעבד את הנתונים שבו.

הוספת סקריפט לעיבוד נתוני הטופס

סקריפטים של CGI נכתבים על ידי שפות תכנות, כמו: JavaScript, Perl, C++ או Vbscript.

אם אתה מתכנת, תוכל לכתוב סקריפט שיעבד את נתוני הטופס על פי צרכיך. אם אינך מתכנת, תוכל להוריד מהאינטרנט סקריפט מוכן. לא כל הסקריפטים ניתנים להורדה בחינם.

רשימת אתרים בהם ניתן להוריד סקריפטים של CGI:

http://www.freescript.com

http://www.cgi-resources.com

http://www.jmbsoft.com/index.php

http://www.cgifiles.com

השימוש בסקריפטים

לפני הורדת סקריפט ושימוש בו, יש לשים לב למספר כללים:

- יש להתאים את הסקריפט לצרכי האתר ולשנות את נתיבי ה-Script, כך שיתאימו לאתר.
- יש להעלות את הסקריפט לשרת באמצעות תוכנת Dreamweaver (הסבר נוסף בפרק **העלאת האתר לשרת**).
- רצוי לברר עם מנהל השרת, היכן למקם סקריפטים של CGI.

■ שירות אירוח טפסים

אפשרות נוספת לעיבוד נתוני הטופס, היא באמצעות אתרים המציעים שירות של עיבוד הטופס שלך.
אתרים המספקים שירות זה מעבדים את נתוני הטפסים באמצעות סקריפטים שלהם, ושולחים את התוצאות באמצעות דואר אלקטרוני. על מנת להשתמש בשירות אירוח טפסים, יש לחפש אחד כזה במנועי החיפוש (Form Processor), ולעקוב אחר ההוראות להוספת הטופס.
שירות זה אינו מסופק בחינם ותצטרך לשלם בדרך כלשהי, בדרך כלל באמצעות פרסומות באתר שלך.

רשימת אתרים המספקים שירות של עיבוד טפסים:

http://www.formbuddy.com

http://www.response-o-matic.com

16

פקודות Behaviors

Dreamweaver 4



פקודות Behaviors

Behaviors הן קבוצה של פקודות הנכתבות בשפת תכנות JavaScript, וגורמות לדפדפן לבצע פעולה כלשהי.
באמצעות פקודות אלו, ניתן לגוון את האתר ולהוסיף לו אינטראקטיביות, כך שהגולש לא רק ישב בכיסאו ויצפה באתר, אלא ישתתף בו ויגרום לדברים להתרחש. לדוגמה: הגולש ילחץ על כפתור שיגרום להפעלת אנימציה במסמך או לעצירתה.
Behaviors מופעלים בעקבות פעולה מסוימת, שמתבצעת בדף האינטרנט. הפעולה יכולה להתבצע על ידי הגולש או על ידי הדפדפן עצמו.
לדוגמה: לחיצה על כפתור - פעולה שמתבצעת על ידי הגולש וגורמת ל-Behavior כלשהו להתרחש.
טעינת העמוד במסמך - פעולה שמתבצעת על ידי הדפדפן, תגרום ל-Behavior להתרחש.

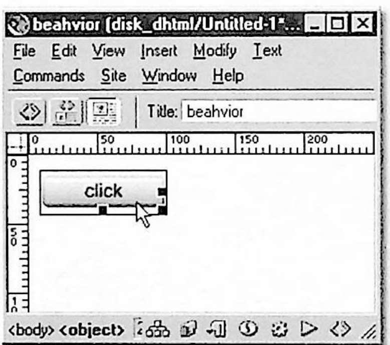
Behavior מורכב משני חלקים - Event ו-Action:

- **Event** - אירוע, פעולה מסוימת שמתבצעת בדף האינטרנט על ידי הגולש או על ידי הדפדפן עצמו.
- **Action** - פקודות JavaScript המופעלות בעקבות האירוע המסוים, שהתבצע בדף האינטרנט.

במילים אחרות, פקודות Behaviors מופעלות באמצעות ארוע (Event) המתרחש בדף האינטרנט.
פקודות אלו נקראות Action.

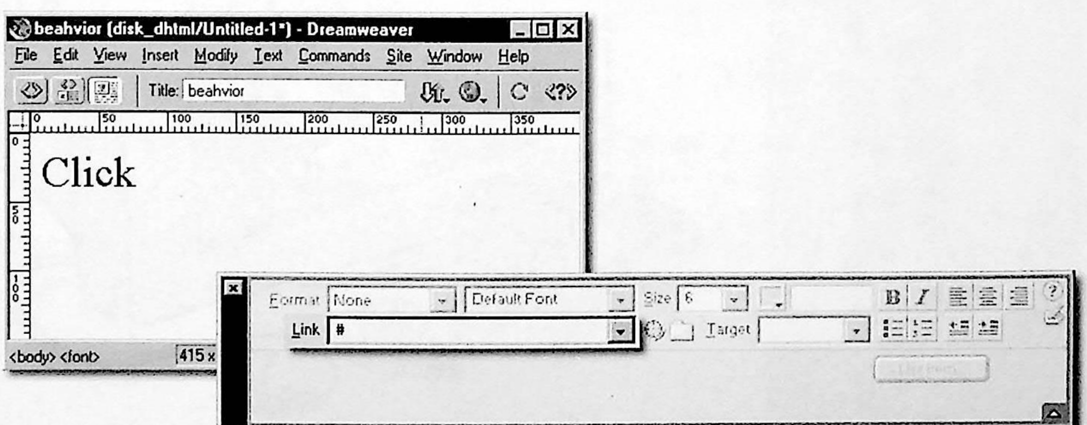
הוספה של פקודות Behaviors המופעלות באמצעות כפתורים

על מנת להוסיף Behavior למסמך, יש ליצור תחילה כפתור שבעת לחיצה עליו או מעבר מעליו תופעל פקודת Behavior.





על מנת להפוך מלל במסמך לכפתור שיפעיל פקודות Behaviors, יש לסמנו ולהוסיף את הסימן # בשדה Link בחלון **המאפיינים** (Properties).

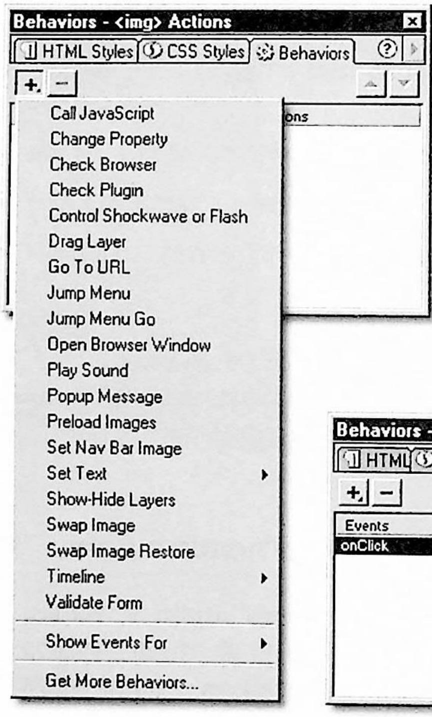


הוספה של פקודות שיופעלו באמצעות הדפדפן

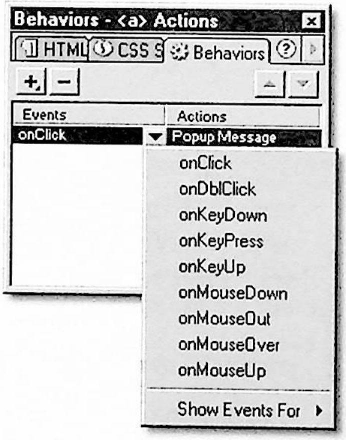
על מנת להוסיף Behavior, שיופעל בעקבות פעולה מסוימת שבוצעה בדף האינטרנט ולא באמצעות כפתורים, יש לסמן את תג ה-Body שבתחתית חלון המסמך, ורק אז לבחור בפקודה הרצויה מחלון Behaviors.



לאחר סימון הכפתור או תג ה-Body, יש לבחור בפקודה הרצויה מתוך התפריט שבחלון ה-Behaviors. פקודות אלו, יוצגו לאחר לחיצה על סימן הפלוס (+) שבחלון.



לאחר הוספת הפקודה, יש לבחור את האירוע (Event) שיתרחש, על ידי הגולש או על ידי הדפדפן, ויפעיל את פקודת ה-Behavior שנבחרה.



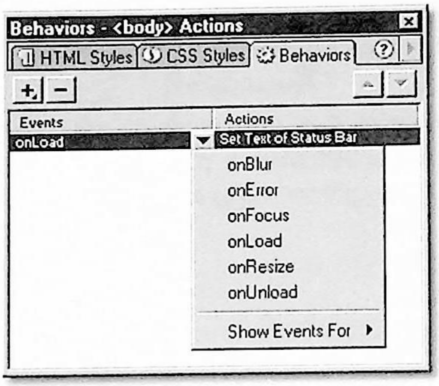


ניתן להוסיף לכפתור אחד מספר פקודות, לדוגמה, כפתור שגם ישמיע קובץ מוזיקה וגם יפעיל את האנימציה בחלון ה-Timeline.

אירועים (Events) - כללי

האירועים הם הזרזים הגורמים להתרחשויות בדף האינטרנט. לדוגמה, לחיצה על העכבר, טעינת המסמך בדפדפן, פרק הזמן שחלף מעת טעינת המסמך בדפדפן וכדומה.
ניתן לשנות את האירוע בכל עת, על ידי לחיצה על החץ בצד שם האירוע.
את האירועים ניתן לחלק לשני סוגים: אירועי דפדפן - אירועים המתרחשים באופן אוטומטי על ידי הדפדפן.
אירועי גולש - אירועים המתרחשים על ידי הגולש באתר.



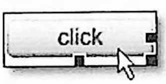


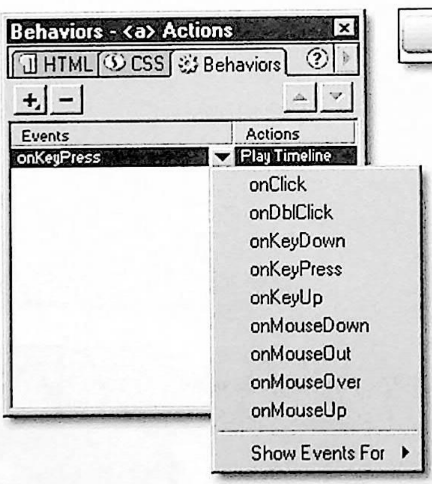
- **onBlur** – הפעולה תתרחש כאשר יוצאים מתחומי עצם מסוים. במילים אחרות, כאשר עצם מאבד מיקוד.
- **onError** – הפקודה תופעל בעת שהדפדפן מוצא שגיאות JavaScript בזמן הטעינה.
- **onFocus** – הפעולה תתרחש כאשר מתמקדים בתחומי עצם מסוים.
- **onLoad** – הפקודה תופעל לאחר טעינת הדף בדפדפן.
- **onResize** – הפקודה תופעל בעת שינוי גודל החלון.
- **onUnload** – הפקודה תופעל לאחר יציאה מהדף בדפדפן.



עצמים מקבלים מיקוד כאשר הם נבחרים. לדוגמה, בטופס המכיל שדות רבים, ניתן להקליד לתוך שדה אחד בלבד בכל רגע נתון. השדה בו אתה מקליד הוא השדה בו הדפדפן מתמקד באותו רגע. לחיצה על שדה אחר מעבירה את המיקוד לאותו שדה והשדה הקודם מאבד את המיקוד.

אירועים המופעלים על ידי הגולש

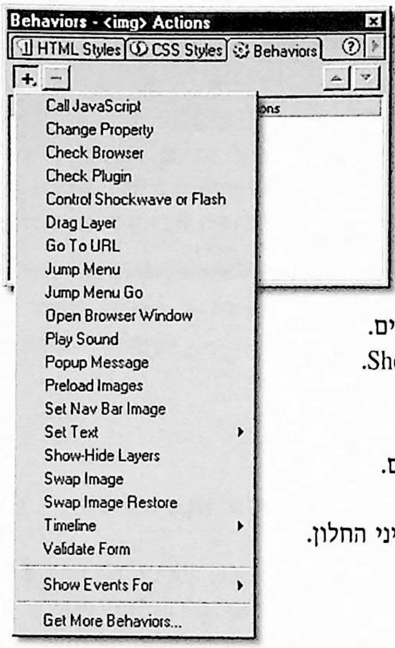




- **onClick** – הפקודה תפעל בעת לחיצה עם סמן העכבר על כפתור. הפקודה לא תופעל עד שהגולש ישחרר את לחיצת העכבר (בניגוד ל-onMouseDown המפעיל את הפקודה כבר בזמן הלחיצה).
- **onDblClick** – הפקודה תפעל לאחר לחיצה כפולה על הכפתור.
- **onKeyDown** – הפקודה תפעל בעת הקשה על אחד מהמקשים במקלדת, לא משנה איזה מקש.
- **onKeyPress** – הפקודה תפעל לאחר הקשה על אחד מהמקשים במקלדת, לא משנה איזה מקש.
- **onKeyUp** – הפקודה תפעל לאחר שחרור ההקשה על אחד מהמקשים במקלדת.
- **onMouseDown** – הפקודה תפעל בעת לחיצה עם סמן העכבר על כפתור.
- **onMouseOut** – הפקודה תפעל כל פעם שהסמן יוצא משטח הכפתור.
- **onMouseOver** – הפקודה תפעל כל פעם שהסמן עובר מעל שטח הכפתור.
- **onMouseUp** – הפקודה תפעל לאחר שחרור הלחיצה בכפתור.
- **onScroll** – הפקודה תפעל בעת גלילת החלון.

Action ■

Actions הן פקודות המופעלות באמצעות אירועים שנעשו בדף האינטרנט (Events). פקודות אלו נכתבות בשפת JavaScript, על ידי התוכנה באופן אוטומטי.

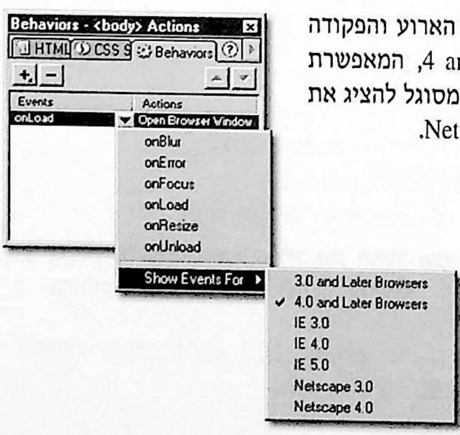


- **Call JavaScript** – קריאה לקוד JavaScript מותאם אישית.
- **Change Propertiy** – משנה נתוני עצם.
- **Check Browser** – בדיקה של גרסת הדפדפן של הגולש.
- **Check Plugin** – בדיקה האם במחשבו של הגולש מותקן Plugin מסוים.
- **Controll Shockwave Flash** – שליטה על סרטוני Flash ו-Shockwave.
- **Drag Layer** – מאפשר לגולש לגרור שכבה.
- **Go To URL** – קישור למסמך אחר.
- **Jump Menu** – הוספת תפריט נפתח המכיל קישורים למסמכים שונים.
- **Jump Menu Go** – הוספת כפתור Go לאחר תפריט קופץ.
- **Open Browser Window** – פתיחת חלון חדש בדפדפן וקביעת מאפייני החלון.
- **Play Sound** – הפעלת קובץ מוזיקה.
- **Popup Message** – חלון אזהרה.
- **Preload Images** – טעינה מוקדמת של תמונות בדפדפן.
- **Set Nav Bar Image** – שינוי התמונה בתפריט הניווט (Navigation Bar).
- **Set Text Of Frame** – הצגת מלל במסגרת מסוימת.
- **Set Text Of Layer** – הצגת מלל בשכבה.
- **Set Text Of Status Bar** – הצגת מלל בשורת המצב בדפדפן.
- **Set Text Of Text Field** – הצגת מלל בשדה טופס.
- **Show-Hide Layer** – הצגה/הסתרה של שכבות.
- **Swap Image** – החלפת תמונה המוצגת במסמך בתמונה אחרת.
- **Swap Image Restore** – החזרת התמונה המקורית למסמך.
- **Go To Timeline Frame** – העברה לפריים מסוים בחלון **התזמון** (Timeline).
- **Play Timeline** – הרצת האנימציה שבחלון **התזמון** (Timeline).
- **Stop Timeline** – עצירת האנימציה שבחלון **התזמון** (Timeline).
- **Validate Form** – אימות הנתונים בשדות טופס.

הצג אירועים עבור

Show Events For

לא כל דפדפן יכול להציג את כל סוגי האירועים. לכן, יש לייעד את הארוע והפקודה לדפדפן מסוים. מומלץ לבחור באפשרות של 4 and Later Browsers, המאפשרת לייעד את האירוע לכל דפדפן מגרסה 4 ומעלה. Internet Explorer 5 מסוגל להציג את המספר הרב ביותר של האירועים, אך לא כולם יוצגו בדפדפן Netscape.



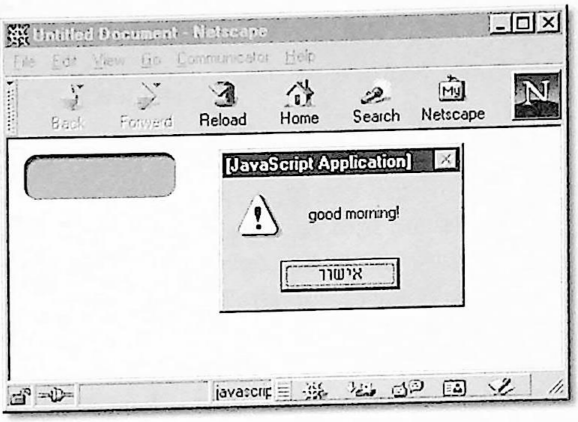


בחירה באירוע שלא יכול להופיע בדפדפנים מסוימים, תגרום להופעת הודעת שגיאה בדפדפנים אלו.

הודעה קופצת

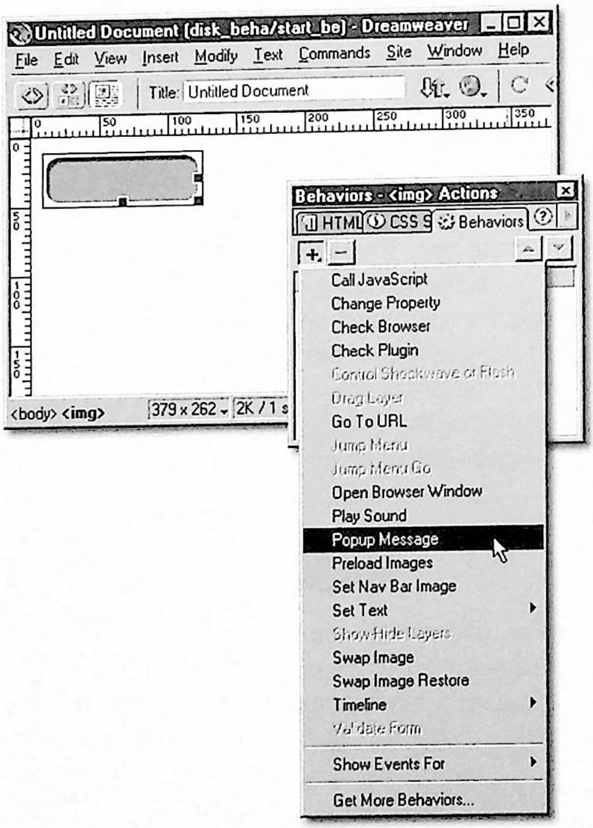
Popup Message

לפני שתקרא את המשך הפרק, בו יש הסבר נרחב על כל פקודות Behaviors, עשה את התרגיל הבא, הכולל הוספת פקודת Behavior בשם **Popup Message**. פקודה זו מציגה הודעה קופצת המוצגת בחלון המכיל הודעת אזהרה של JavaScript.



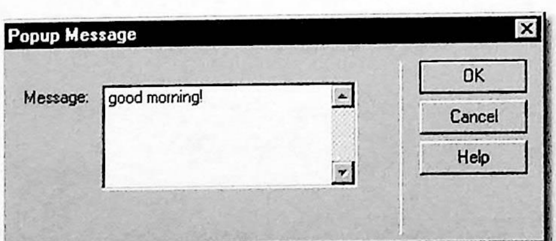
פסיעה אחר פסיעה

1 פתח את המסמך start_be.html, מתוך תיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף.
פתח את חלון Behaviors מתפריט Window.



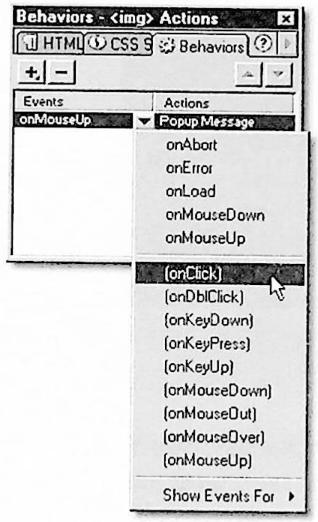
2 סמן את הכפתור במסמך, ולחץ על סימן + הפלוס בחלון Behaviors.
בתפריט, בחר בפקודה **Popup Messag** - פקודה זו מציגה הודעה "קופצת" בחלון הדפדפן. כדי להצמיד לכפתור את הפעולה, כך שלחיצה על הכפתור תגרום לפעולה להתרחש, יש לסמן את הכפתור ורק אז לבחור ב-Behavior.

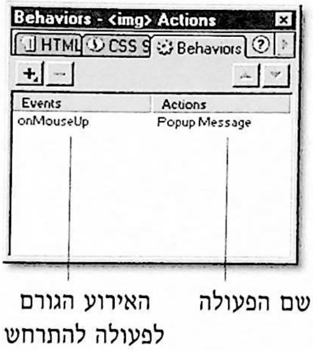
3 בחלון שייפתח, יש להקליד את המלל שברצונך שיופיע בחלון. לחץ OK לאישור החלון.



4. כעת, מופיעה הפעולה שבחרת בחלון Behaviors, כאשר בטור Action מופיע שם הפעולה (Popup Message). בטור Events יש לבחור את האירוע שיגרום לפעולה להתרחש.
בחר ב-**onClick**, כדי שהפקודה תופעל לאחר לחיצה על הכפתור.

5. הקש F12 כדי לצפות במסמך בדפדפן. בדפדפן עצמו, לחץ על הכפתור וראה את ההודעה הקופצת בחלון.





פקודות Behaviors נבחרות

בדיקת הדפדפן — Check Browser

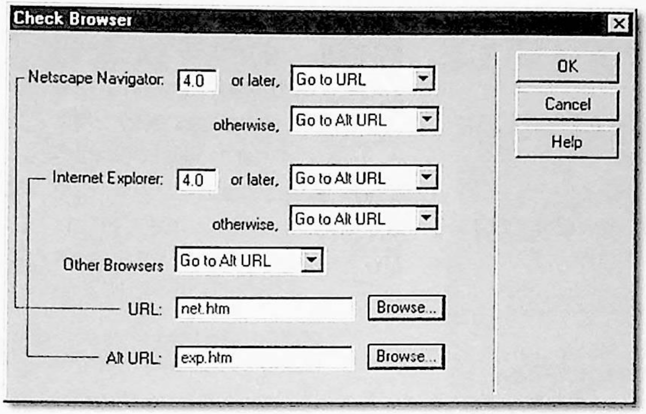
כיוון שישנם הבדלים בין הדפדפנים השונים, וישנן פקודות שאינן מתאימות לדפדפן מסוים, ייתכן שמסמך שיצרת יראה נפלא בדפדפן אחד, ולא יראה בכלל בדפדפן אחר.
כדי להתגבר על בעיה זו, ניתן ליצור גירסאות שונות של מסמך מסוים, ולהפנות את הגולש אוטומטית אל הגירסה שתתאים לדפדפן המצוי ברשותו.
הפנית הגולש אל הדפדפן המתאים, תעשה באמצעות הפקודה **Check Browser**. פקודה זו בודקת את סוג הדפדפן המותקן במחשב הגולש, ומפנה את הגולש בדפדפן מסוים אל מסמך התואם לסוג זה של דפדפן, ואילו את הגולש בדפדפן אחר מפנה למסמך אחר.
לדוגמה, ניתן להכין מראש שני מסמכים, שכל אחד מהם מותאם לדפדפן אחר, ובאמצעות פקודה זו לקבוע כי בדפדפן Netscape יפתח מסמך אחד ובדפדפן Explorer יפתח מסמך אחר.

סדר הפעולות

תחילה יש ליצור 2 מסמכים נפרדים, כאשר כל מסמך מיועד לדפדפן שונה (האחד ל-Netscape והשני ל-Explorer).
לאחר מכן, יש לסמן במסמך שלישי את הכפתור שלחיצה עליו תקשר לאחד מהמסמכים הקודמים.
כאשר הכפתור מסומן, יש לבחור בפקודה **Check Browser** אשר בתפריט חלון Behaviors.
בחלון שייפתח יש להגדיר שני מסמכים שהגולש יוכל לעבור אליהם, כל מסמך מיועד לדפדפן שונה.
URL - הגדרה של דפדפן מסוים, Alt URL - הגדרת דפדפן חלופי.
לדוגמה, ה-URL הראשוני יהיה Netscape מגירסה 4 ומעלה, Alt URL יהיה Explorer מגירסה 4 ומעלה.

לאחר מכן, יש להפנות כל אחד מהדפדפנים למסמך הרצוי. לדוגמה, נניח שבשדה URL בחרת במסמך המיועד ל-Netscape, סמן שהדפדפן Netscape יפנה למסמך הממוקם בשדה URL - Go To URL.

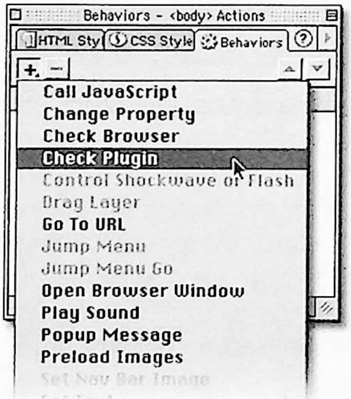
בדוגמה, ישנם שני מסמכים שונים, כאשר המסמך שנקרא net.html מתאים לדפדפן מסוג Netscape 4 ומעלה, ואילו המסמך exp.html מתאים לדפדפן מסוג Explorer.
הפקודה תופעל לאחר לחיצה על כפתור מסוים (OnMouseDown).

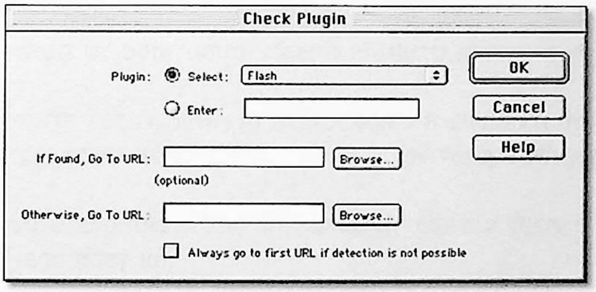


בדיקת תוסף — Check Plugin

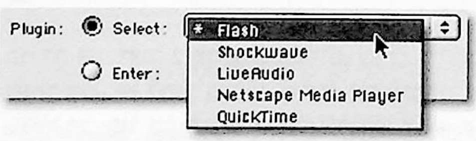
להצגת קבצי מולטימדיה באינטרנט, נעזר הדפדפן בתוכנות הנקראות תוספים (Plugins).
דבר זה יוצר בעייתיות מסוימת, כיוון שגולשים שאין ברשותם את התוסף הדרוש לצפייה במסמך לא יוכלו לראותו. ניתן לפתור בעיה זו, בעזרת יצירת עמודים אלטרנטיביים לעמודים הבעייתיים. גם כאן, ניתן לבצע הפניה אוטומטית לעמודים אלטרנטיביים, שאינם דורשים את ה-Plugin הבעייתי, שוב, ללא ידיעתו של הגולש. כדי לבצע הפניה אוטומטית זו, צריך להכניס קוד JavaScript למסמך הבעייתי. פקודה זו תבדוק, עם טעינת העמוד, האם מותקן במחשב של הגולש התוסף הנדרש ותפנה אותו לעמוד המתאים.

בדומה לפקודה **Check Browser**, יש לפתוח את הקובץ הרצוי ולהציג את חלון ה-Behaviors. בחלון זה, יש לבחור בפקודה **Check Plugin**.
בחירה בהתנהגות זו תפתח תיבת שיחה.

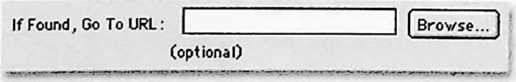




- **Plugin** – בשדה זה יש לבחור את התוסף אודותיו מתבצעת הבדיקה. אם התוסף אינו מופיע בתיבת הבחירה, ניתן להקליד את שמו בשדה Enter.



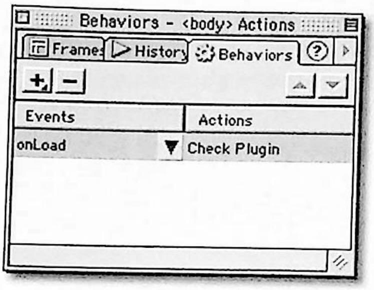
- **If Found, Go To URL** – בשדה זה ניתן לבחור את היעד עבור הדפדפן, במידה ונמצא התוסף המתאים.
ניתן להשאיר שדה זה ריק, מה שיגרום לדפדפן להישאר בעמוד הפעיל.



- **Otherwise, Go To URL** – בשדה זה יש לבחור את היעד עבור הדפדפן במידה ולא נמצא התוסף המתאים.



בחלון ה-Behaviors, ניתן להבחין בפקודה **Check Plugin** המתבצעת עם טעינת העמוד בדפדפן.



גרור שכבה

Drag Layer

פקודה זו מאפשרת ליצור שכבה שהגולש יוכל לגרור אותה בדפדפן שלו. באמצעות פקודה זו, ניתן להוסיף למסמך אינטראקטיביות, ליצור משחק, פאזל, תפריטים צפים הניתנים להזזה ועוד.

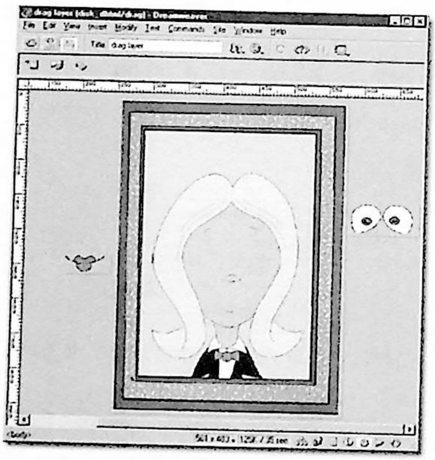


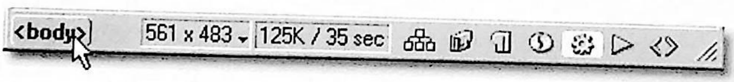
מומלץ להפעיל את הפקודה הזו באמצעות הארוע onLoad, כך שמיד עם טעינת העמוד באינטרנט ניתן יהיה לגרור את השכבות.

על מנת להשתמש בפקודה זו, יש ליצור שכבה חדשה במסמך, לאחר מכן יש לסמן את תג Body שבתחתית חלון התוכנה. בחלון Behaviors, יש לבחור בפקודה **Drag Layer** ובחלון שייפתח, יש לבחור בשכבה הרצויה.

צעד אחר צעד

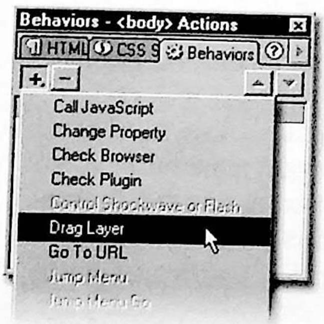
1 פתח את המסמך drag.html, מתוך תיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף.

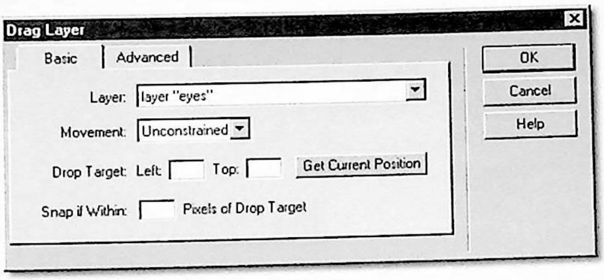




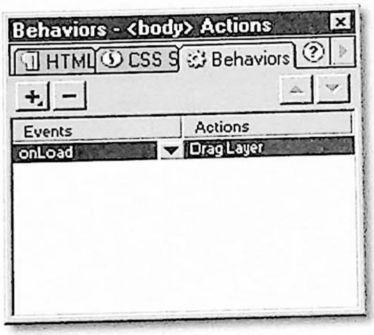
2 סמן את תג Body שבתחתית חלון התוכנה.
יש לסמן את תג Body על מנת שהפקודה onLoad תופעל מיד עם טעינת העמוד בדפדפן.

3 לחץ על סימן הפלוס (+) בחלון Behaviors, ובחר בפקודה Drag Layer מהתפריט שייפתח.





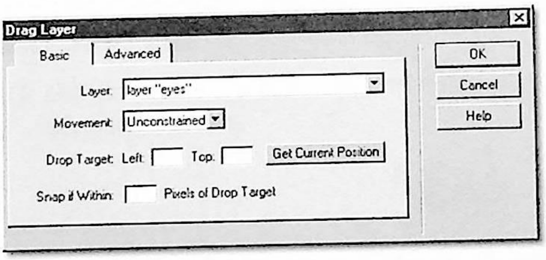
4|| בחלון שייפתח, בחר את השכבה שברצונך לגרור בדפדפן. בנוסף, ניתן להגביל את השטח שבו ניתן יהיה לגרור את שכבה זו (על כך בהמשך הפרק).
בחר את השכבה Eyes בשדה Layer.



5|| לחץ OK לאישור החלון.
שים לב, כי בחלון Behaviors נוספה הפקודה **Drag Layer**, והארוע (Events) שמפעיל אותה הוא onLoad.

6|| הקש F12 על מנת להציג את המסמך בדפדפן.
גרור את שכבת העיניים, ומקם אותה במקום הרצוי לך.

Drag Layer (Basic)



באמצעות פקודה זו, ניתן לאפשר לגולש לגרור שכבות באמצעות העכבר.

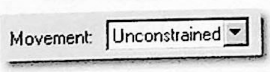
Layer



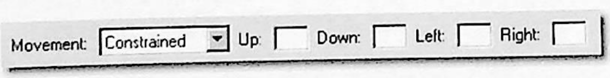
בשדה זה ניתן לבחור בשכבה שאותה ניתן יהיה לגרור.

Movement

בשדה זה ניתן להגביל את השטח שבו יהיה אפשר לגרור את השכבה.

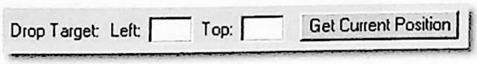


- **Unconstrained** – שטח גרירת השכבה אינו מוגבל, וניתן להזיז את השכבה לכל מקום בחלון הדפדפן.



- **Constrained** – הגבלת שטח גרירת השכבה.
- **בשדות Up, Down, Left, Right** – יש להכניס את הערכים של שטח ההגבלה.
כדי להגביל את תנועת השכבה כך שתוכל לנוע רק 50 פיקסלים לצד שמאל, יש להקליד בכל השדות את הערך 0, ובשדה Left להקליד את הערך 50.
כדי להגביל את תנועת השכבה כך שתוכל לנוע רק לצד ימין ולמעלה, יש להקליד בשדה Right – ערך כלשהוא וכן בשדה Up ואילו בשדות Left ו-Down להקליד את הערך 0, כך שלא תוכל לנוע לצד שמאל ולמטה.

■ Drop Target



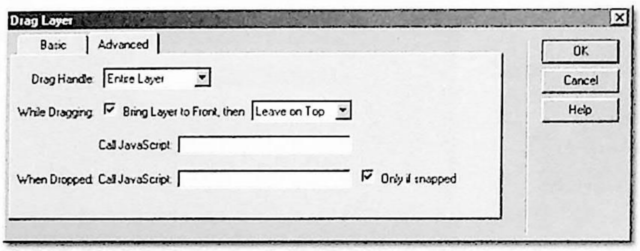
- **Get Current Position** – כפתור זה יציג את מיקומה הנוכחי של השכבה במסמך, ויציג אוטומטית את נתוני המיקום בשדות Left, Top. מומלץ להניח את השכבה במיקום הסופי, ואז לבחור בפקודה זו. לאחר מכן, יש לגרור את השכבה חזרה לנקודה בה היא תופיע עם טעינת האתר.

■ Snap if Whithin



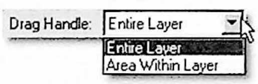
שדה זה מגדיר באיזה קרבה ליעד הסופי של מיקום השכבה צריך הגולש לעזוב את השכבה, כדי שהיא תוצג. קביעת ערך קטן מדי תקשה על הגולש למקם את השכבה הנגררת, ערך גדול מדי עלולה לגרום לשכבה הנגררת להיצמד, גם אם הגולש לא מיקם אותה במקום הרצוי.

■ Drag Layer (Advanced)



בחלון Drag Layer ניתן להבחין בכרטיסיה Advanced, בה ניתן להגדיר הגדרות מתקדמות עבור פקודה זו.

■ Drag Handle

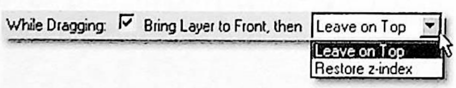


בשדה זה ניתן לבחור את האיזור הרגיש למגע הסמן בעת גרירת שכבה:

- **Entire Layer** – מאפשר גרירת השכבה מכל מקום בשכבה, גם אם לא ממוקם בה עצם.
- **Area Within Layer** – מאפשר גרירת השכבה רק מהאיזורים בה ממוקם עצם כלשהו.



■ While Dragging



בשדה While Dragging ניתן להגדיר את אופן התנהגות השכבה בעת גרירתה ולאחר עזיבת העכבר:

- **Bring Layer To Front** – סימון תיבה זו יגרום לכך שבעת גרירת השכבה, היא תופיע מעל יתר השכבות במסמך, גם אם ה-Z Index שלה נמוך משל השכבות האחרות.

בתיבת הבחירה **Then** ניתן להגדיר מה יתרחש בעת עזיבת העכבר:

- **Leave on Top** – בחירה באפשרות זו תציג את השכבה מעל שאר השכבות בזמן גרירתה וגם לאחר עזיבת העכבר.
- **Restore z-index** – בחירה באפשרות זו תגרום לכך שבעת עזיבת העכבר תחזור השכבה למיקום המקורי שלה בסדר השכבות.

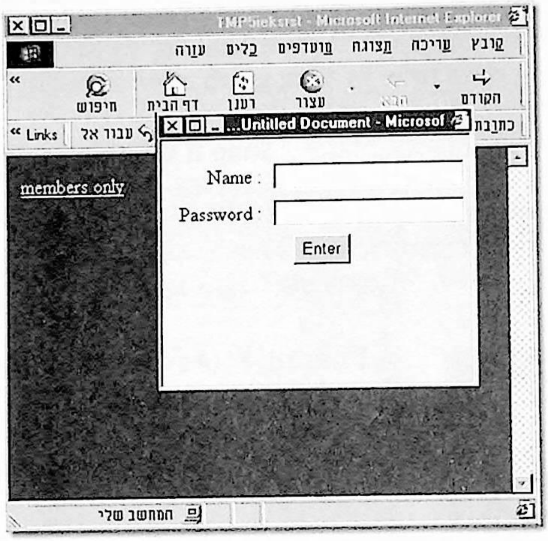


הסבר נוסף על המאפיין Z Index בפרק **שכבות**.

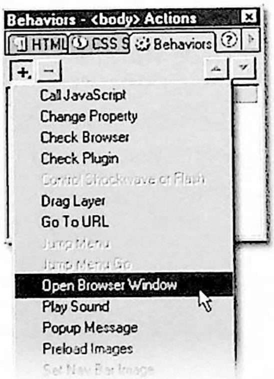
פתח חלון דפדפן

Open Browser Window

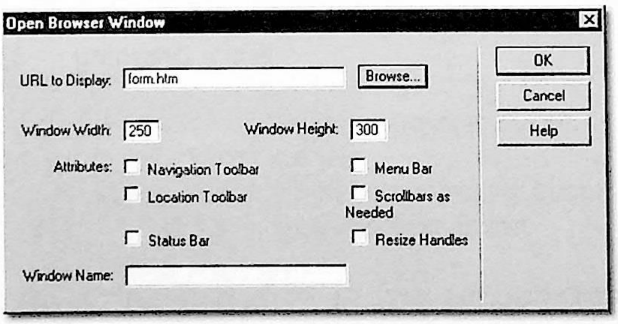
פקודה זו תגרום לפתיחת חלון חדש בדפדפן, ולהצגת מסמך כלשהו בתוך החלון.
למעשה, פקודה זו יכולה להראות כמו קישור רגיל למסמך, אך בניגוד לקישור רגיל שתמיד יוצג בהתאם לגודלו של חלון הדפדפן, באמצעות פקודה זו ניתן לקבוע את מידות הגובה והרוחב של החלון, וכן לקבוע האם סרגלי החלון (סרגל הכותרת, סרגלי הגלילה), יופיעו או לא.



להוספת הפקודה יש לסמן את הכפתור הרצוי במסמך, לאחר מכן יש לבחור בפקודה **Open Browser Window** שבחלון Behaviors.

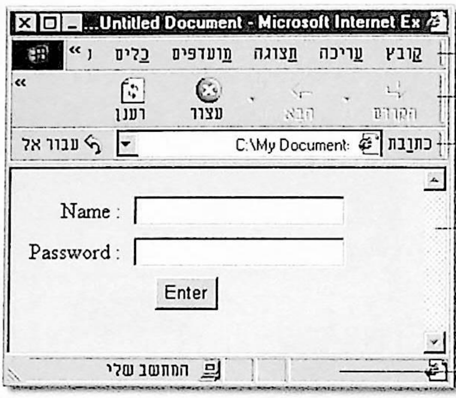


בתיבת השיחה שתיפתח, יש לבחור את המסמך שיוצג בחלון ולהגדיר (במידת הצורך) כמה מתכונותיו של חלון זה.



- **URL to Display** – בחירה במסמך אשר יוצג בחלון החדש. ניתן להצביע על מסמך אינטרנט שיצרת או להקליד כתובת אינטרנט קיימת.
- **Window Width** – קביעת רוחבו של החלון בפיקסלים.
- **Window Height** – קביעת גובהו של החלון בפיקסלים.

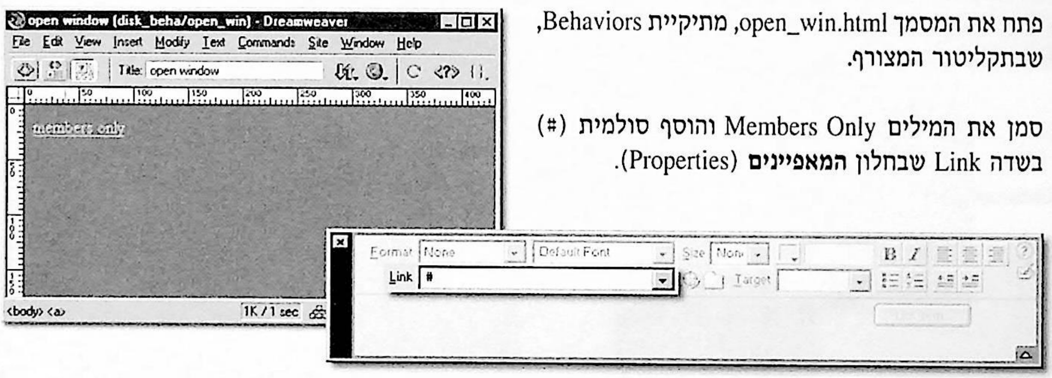
- **Navigation Toolbar** – הצגת סרגל הניווט של הדפדפן. סרגל זה מכיל את הכפתורים Next, Back ועוד.
- **Location Toolbar** – הצגת סרגל המיקום בחלון, היכן שכתובה כתובת האינטרנט של האתר (URL).
- **Menu Bar** – הצגת התפריטים הרגילים של הדפדפן (Edit, File ועוד).
- **Scrollbars as Needed** – הוספה של פסי גלילה לחלון, במידה והחלון קטן מידי.
- **Resize Handels** – פקודה זו מאפשרת לגולש לשנות את גודל החלון בדפדפן.
- **Status Bar** – הצגת סרגל המצב של הדפדפן.
- **Window Name** – שם החלון לצורכי תכונות.



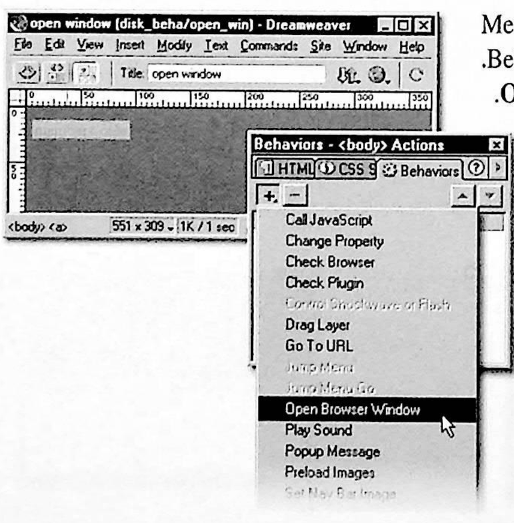
פעימה אחר פעימה

1|| פתח את המסמך open_win.html, מתיקיית Behaviors, שבתקליטור המצורף.

2|| סמן את המילים Members Only והוסף סולמית (#) בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties).

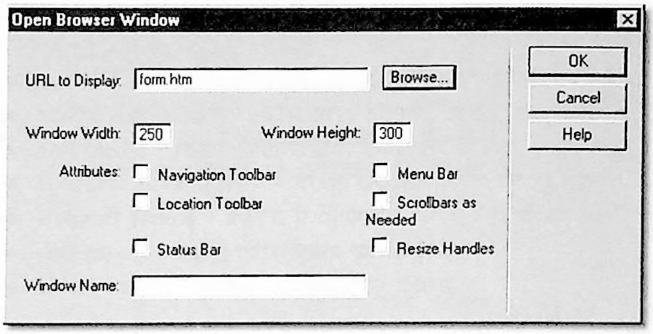


3|| פתח את חלון Behaviors, וודא שהמילים Members Only עדיין מסומנות, ולחץ על סימן הפלוס בחלון Behaviors. בתפריט שייפתח, בחר בפקודה **Open Browser Window**.

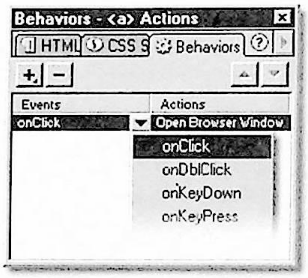


4|| בחלון שייפתח עליך לבחור את המסמך הרצוי ואת גודל החלון בו הוא יוצג.

- **בשדה URL to Display** - בחר באמצעות כפתור Browse את המסמך form.htm, מתיקיית Behavior. קבע את גודל החלון: רוחב - 250 פיקסלים וגובה - 200 פיקסלים וסגור את החלון.



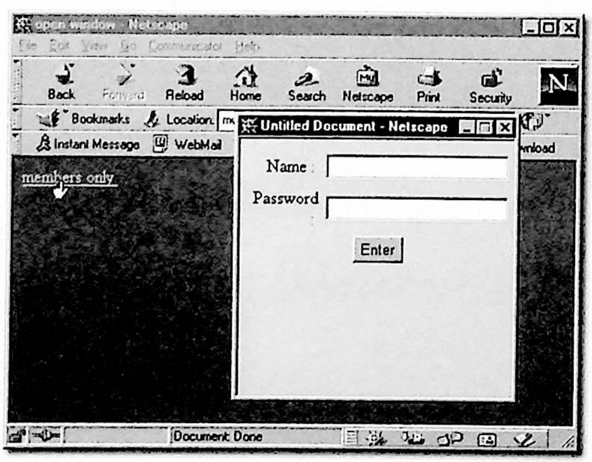
5|| בחר באירוע onClick מתפריט Events.



6|| על מנת לוודא שהפקודה תואמת לדפדפנים מגרסה 4 ומעלה, בחר בפקודה 4.0 and Later Browsers מתפריט המשנה Show Events For.



7|| הקש F12 על מנת לצפות במסמך בדפדפן ולחץ על המילים Members Only.



הצג מלל — Set Text

באמצעות Behaviors, ניתן לכתוב מלל שיופיע על מסגרות, שכבות, שדות בטופס וסרגל המצב בדפדפן.
כל הפקודות הללו מתחילות במילים Set Text, וגורמות להצגת מלל על העצם הבאים בדפדפן:

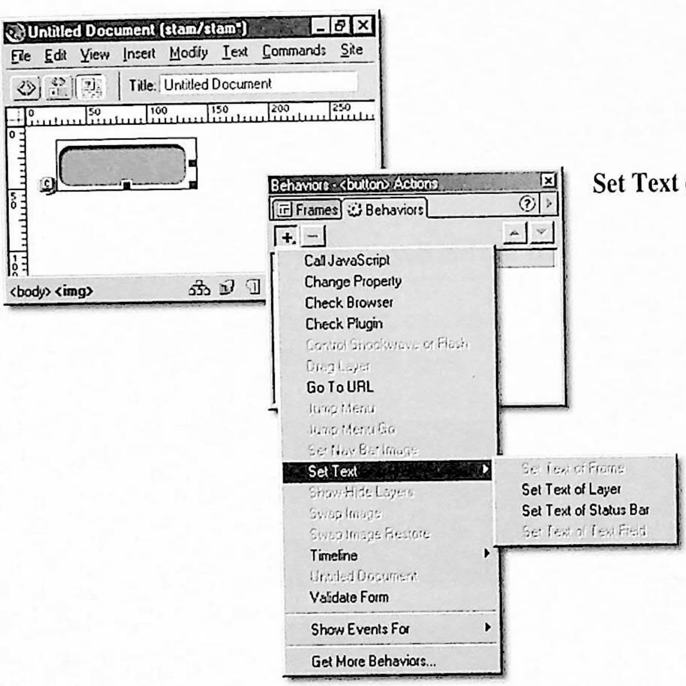
- **Set Text of Frame** - הצגת מלל במסגרת מסויימת. פקודה זו שימושית, רק במסמך המכיל מסגרות.
- **Set Text of Layer** - הצגת מלל בשכבה מסויימת במסמך.
- **Set Text of Status Bar** - הצגת מלל בשורת המצב של הדפדפן.
- **Set Text of Text Field** - הצגת מלל בשדה טופס.

בכל הפקודות הללו, יש לכתוב את המלל הרצוי בחלון שייפתח. מלל זה יוצג בדפדפן, רק לאחר התרחשות של אירוע (Events) המפעיל את הפקודה.

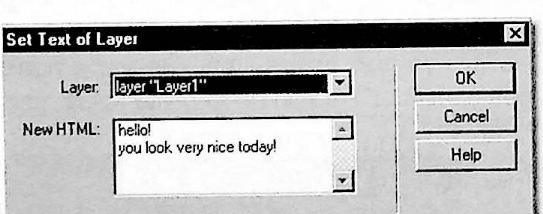
■ הצגת מלל בשכבה (Set Text of Layer)

תחילה יש לסמן כפתור במסמך.

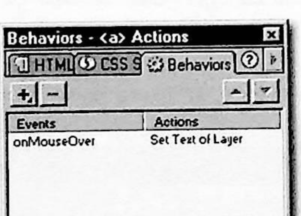
לאחר סימון הכפתור, יש לבחור בפקודה **Set Text of Layer** מתפריט חלון ה-Behaviors.



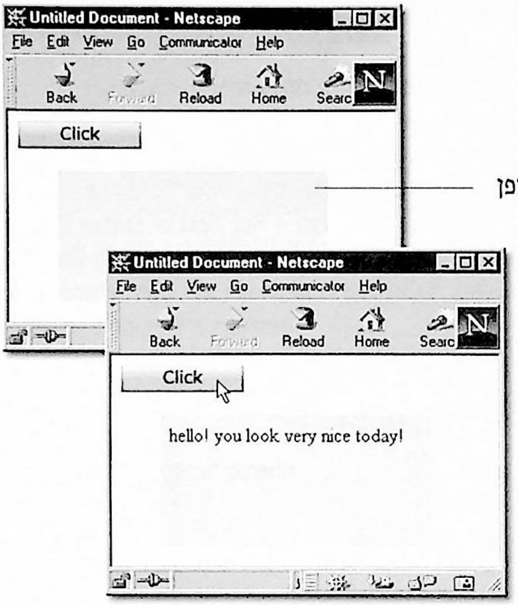
לאחר בחירת הפקודה, יוצג חלון בו יש לכתוב את המלל הרצוי. בנוסף, יש לבחור את השכבה בה יוצג המלל.



לאחר אישור החלון, תופיע הפקודה בחלון Behaviors (בתנאי שהכפתור מסומן).



על מנת לבדוק את הפקודה, יש לצפות במסמך בדפדפן.

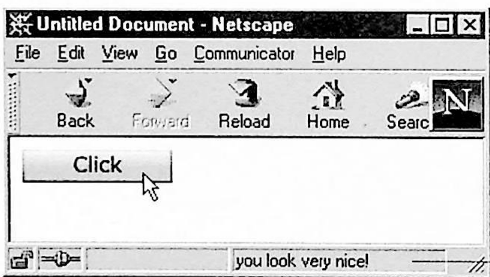


שכבה ריקה בדפדפן

מעבר מעל הכפתור, יציג את המלל בשכבה.

הצגת מלל בסרגל המצב (Set Text of Status Bar)

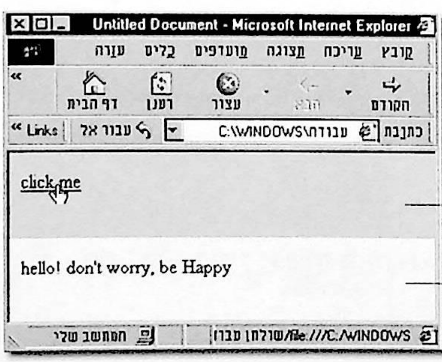
בדוגמה שלפניך, מעבר הסמן מעל הכפתור, מציג את המלל בסרגל המצב (Status Bar) שבתחתית החלון.



Status Bar

הצגת מלל במסגרת (Set Text of Frame)

בדוגמה שלפניך מוצג מסמך המחולק לשתי מסגרות, לחיצה על כפתור שנמצא בפריים העליון תציג מלל במסגרת התחתונה.



מסגרת עליונה

מסגרת תחתונה

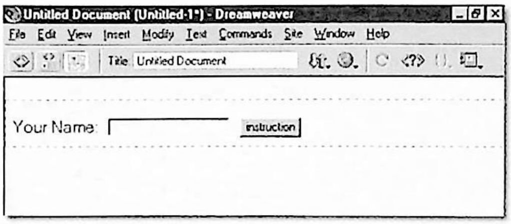


3 קבע את האירוע (Events), שיפעיל את הפקודה כ-onClick.

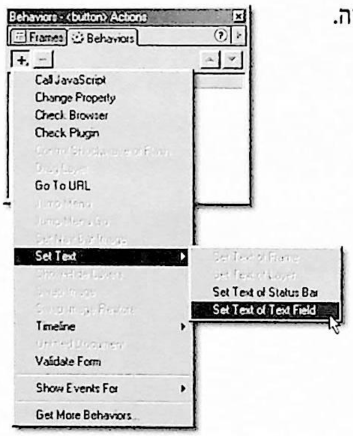
■ הצגת מלל בשדה טופס (Set Text of Text Field)

האפשרות Set Text of Text Field קיימת רק במסמך המכיל טופס.

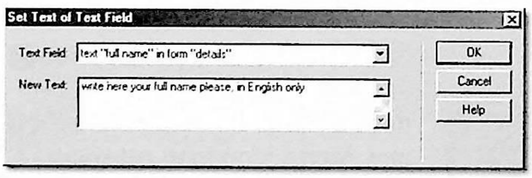
בדוגמה, מוצג טופס בשם Information ובשדה המלל יש למלא את שמו של ממלא הטופס. ליד השדה, ממוקם כפתור, עליו כתוב Instruction.
המטרה היא, שלחיצה על הכפתור תציג מלל בשדה הנקרא Full Name.



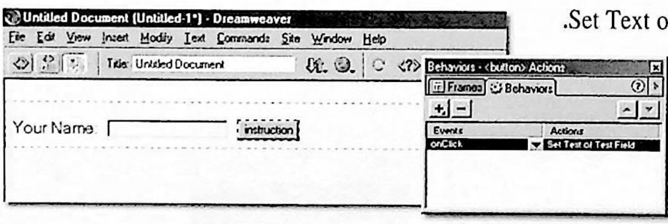
לחיצה על הכפתור ובחירת הפקודה Set Text of Text Field, תפתח תיבת שיחה.



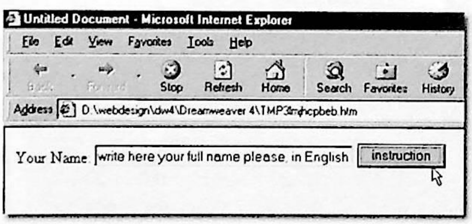
בשדה Text Field, יש לבחור את השדה בו יוצג המלל, ובשדה New Text יש להקליד את המלל הרצוי, במקרה שלנו - Full Name.



כעת מוצמדת לכפתור הפקודה Set Text of Text Field.



לחיצה על הכפתור בדפדפן תציג הוראות מילוי טופס בשדה.

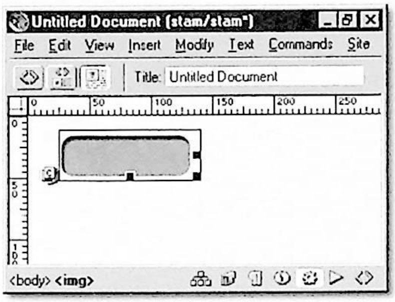


241
הסבר נוסף על טפסים בפרק **טפסים**.

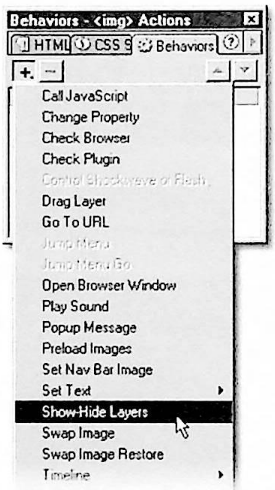
הצג/הסתר שכבות

Show-Hide Layers

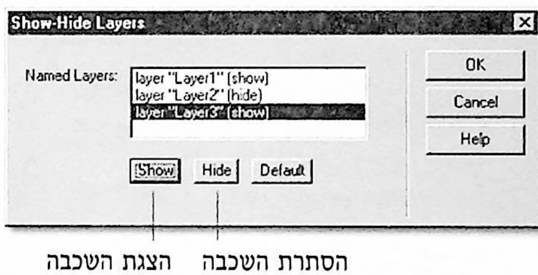
באמצעות פקודה זו, ניתן להציג או להסתיר שכבות במסמך.
תחילה, יש לסמן את הכפתור, שלחיצה עליו תציג או תסתיר את השכבות.



לאחר מכן, יש לבחור בפקודה **Show-Hide Layers** מחלון Behaviors.

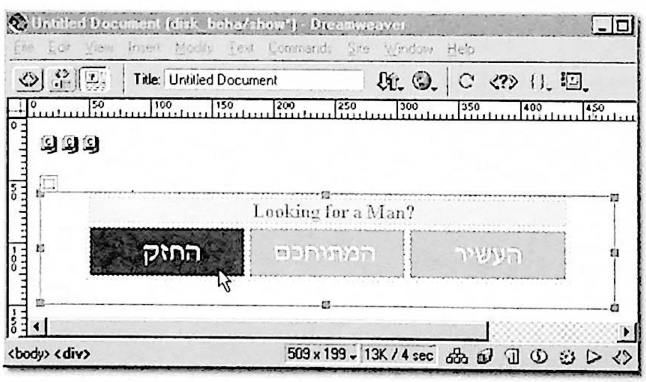


בחלון שייפתח יופיעו שמות כל השכבות שבמסמך. יש לסמן את שם השכבה הרצויה בחלון ולקבוע האם היא תוצג (Show) או תוסתר (Hide). ניתן לקבוע תצוגה של מספר שכבות, בפקודה אחת.

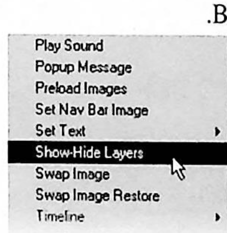


צעד אחר צעד

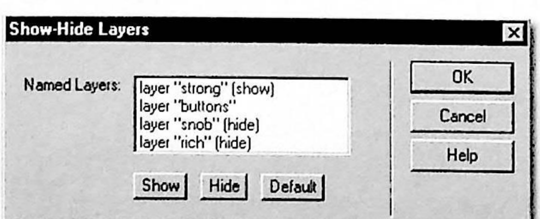
1. פתח את המסמך show.html, מתיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף, וסמן את הכפתור "החזק".



2. בחר בפקודה **Show-Hide Layers** מחלון Behaviors.



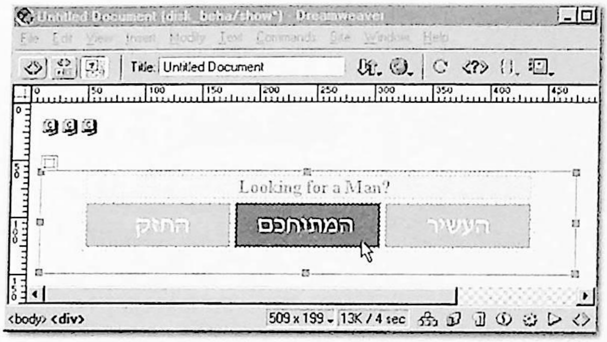
בחלון שייפתח יופיעו שמות כל השכבות במסמך, קבע כי השכבה "Strong" תוצג (Show) ואילו השכבות Rich ו-Snob יוסתרו (Hide).
אל תשנה את השכבה Buttons, שכבה זו מכילה את הכפתורים.



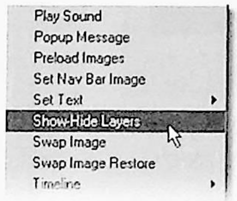
3|| קבע את האירוע (Events), שיפעיל את הפקודה כ-onClick.

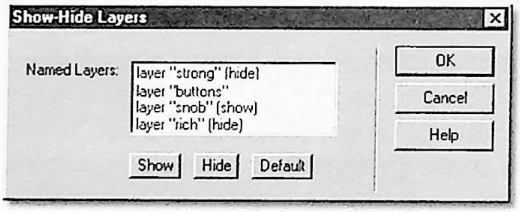


4|| כעת סמן את הכפתור "המתוחכם".



5|| בחר בפקודה **Show-Hide Layers** מחלון Behaviors.

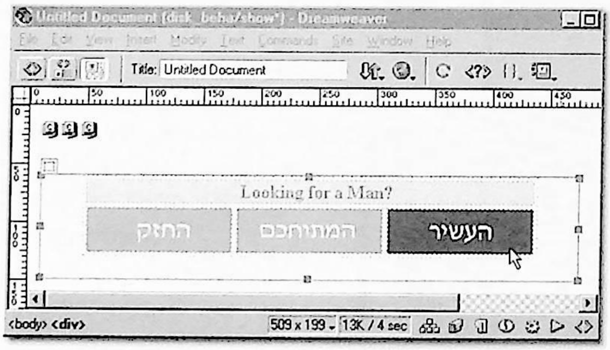




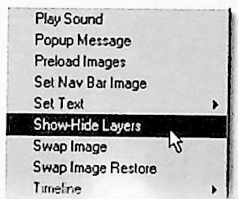
בחלון שייפתח יופיעו שמות כל השכבות במסמך, קבע כי השכבה Snob תוצג (Show) ואילו השכבות Rich ו-Strong יוסתרו (Hide).
אל תשנה את השכבה Buttons, שכבה זו מכילה את הכפתורים.

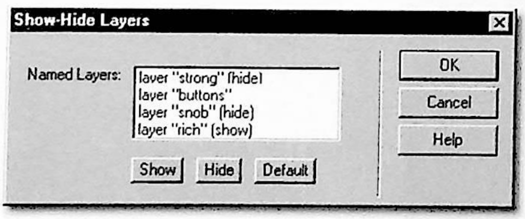
6|| קבע את האירוע (Events) שיפעיל את הפקודה כ-onClick. (חזור על שלב מס' 3)

7|| כעת סמן את הכפתור "העשיר".



8|| בחר בפקודה **Show-Hide Layers** מחלון Behaviors.



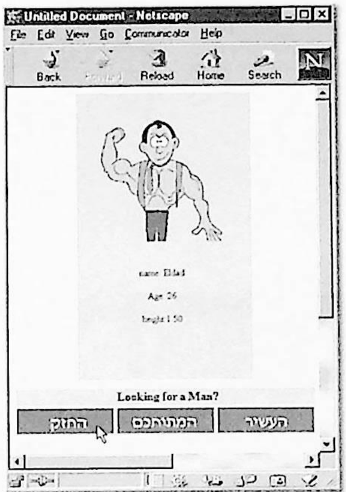


בחלון שייפתח יופיעו שמות כל השכבות במסמך, קבע כי השכבה Rich תוצג (Show) ואילו השכבות Snob ו-Strong יוסתרו (Hide).
אל תשנה את השכבה Buttons, שכבה זו מכילה את הכפתורים..

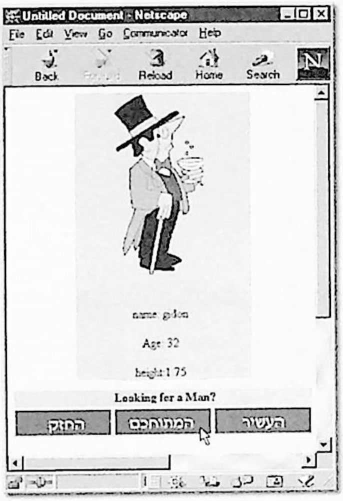
9|| קבע את האירוע (Events), שיפעיל את הפקודה כ-onClick (חזור על שלב מס' 3), וצפה במסמך בדפדפן.



הצגת השכבה Rich בדפדפן,
לאחר לחיצה על כפתור "העשיר"



הצגת השכבה Strong בדפדפן,
לאחר לחיצה על כפתור "החזק"



הצגת השכבה Snob בדפדפן, לאחר
לחיצה על כפתור "המתוחכם"

החלף תמונה   Swap Image

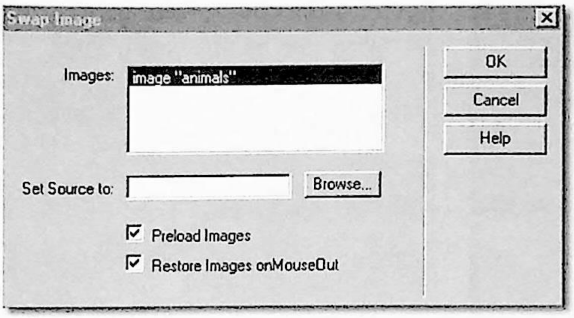
באמצעות פקודה זו, ניתן להחליף תמונות במסמך בעת לחיצה על כפתור.
לפני שתתחיל את התרגיל, פתח את המסמך animal2.htm מתיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף.
הקש על מקש F12 וצפה במסמך בדפדפן. עבור עם העכבר מעל המלל, וראה איך התמונה מתחלפת.
מסמך זה הוא התוצאה הסופית של התרגיל שלפניך.



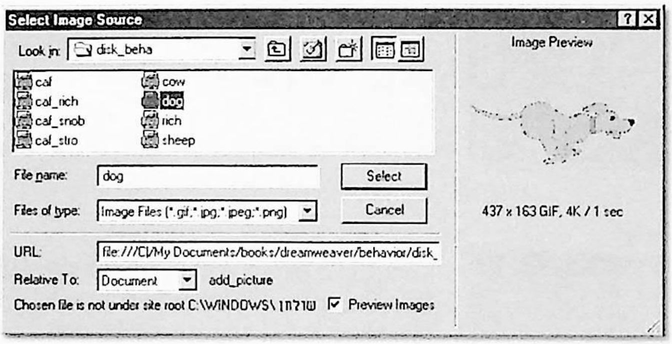
1|| פתח את המסמך animal.htm מתוך תיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף.

2|| פתח את חלון ה-Behaviors.
סמן את המילה Dog ולחץ על כפתור הפלוס (+) שבחלון Behaviors.
בתפריט שנפתח בחר בפקודה **Swap Image**.

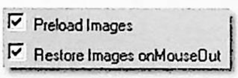
3 בחלון שייפתח לאחר בחירת הפקודה **Swap Image**, מופיעות כל התמונות במסמך.
בחלון זה, ניתן לסמן תמונה שקיימת במסמך ולהחליפה בתמונה אחרת. התמונה האחרת לא תוצג עד שאירוע מסוים, כמו מעבר עם הסמן מעל התמונה, יתבצע בדף האינטרנט.
סמן את המילה Animal בחלון, ולחץ על כפתור Browse, על מנת לבחור את התמונה שתחליף את התמונה הקיימת.



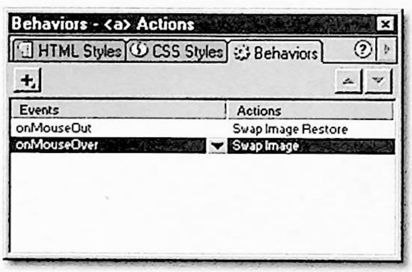
בחלון שייפתח בחר בתמונה dog.gif, מתוך תיקיית Behaviors.



סמן את שתי הפקודות שבתחתית חלון Swap Image ולחץ על OK לאישור החלון.



כעת, תופיע הפקודה Swap Image בחלון Behaviors.



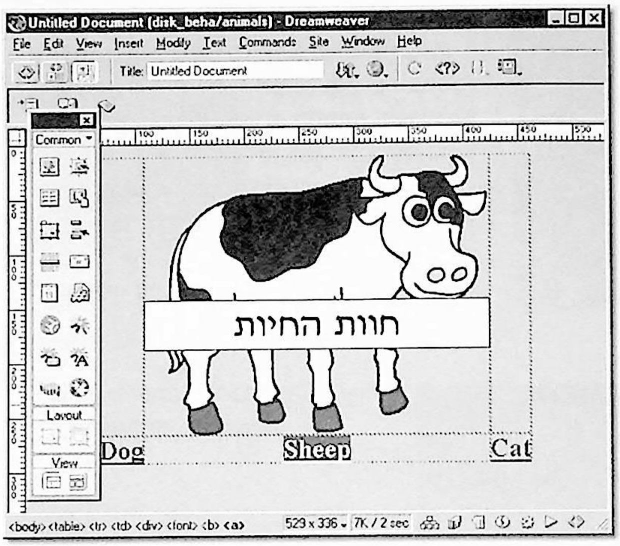
בעת מעבר עם העכבר (onMouseOver) מעל המילה Dog בדפדפן, תוחלף תמונת הפרה (Animal) בתמונה שהגדרת בחלון (Dog.gif).

סימון הפקודה Restore Image On Mouseout בחלון Swap Image תגרום לכך שכאשר תהיה עם הסמן מחוץ למילה Dog, תחזור ותוצג התמונה המקורית.

4 שמור את המסמך.

5 הקש F12 כדי לצפות במסמך בדפדפן.
עבור עם העכבר מעל המילה Dog, וראה כיצד התמונה מתחלפת.

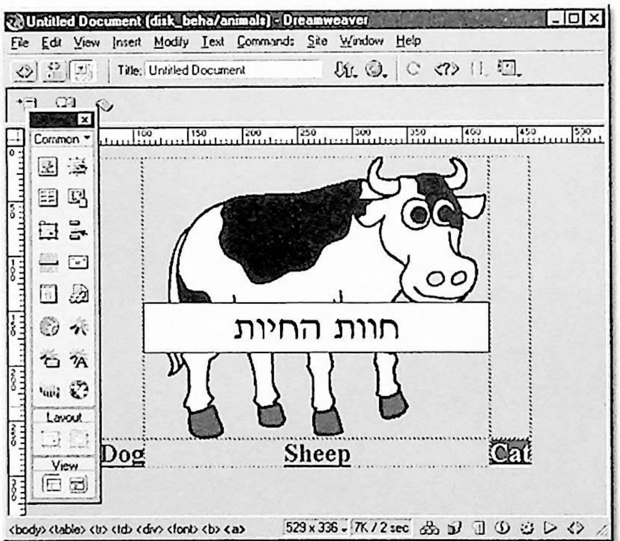
5 חזור לתוכנת Dreamweaver, וסמן את המילה Sheep. לחץ על סימן הפלוס (+) בחלון Behaviors ובחר בפקודה **Swap Image**.



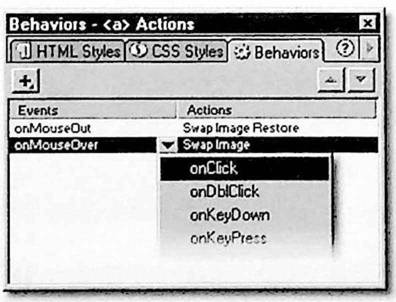


הפעם, בחר בתמונה sheep.gif מתוך תיקיית Behaviors, באמצעות הכפתור Browse.

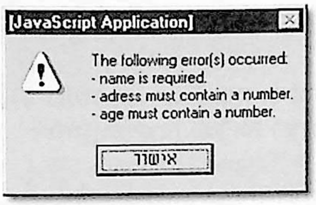
6 סמן את המילה Cat.
לחץ על סימן הפלוס (+) בחלון Behaviors ובחר בפקודה **Swap Image**. גם הפעם, בחר בתמונה Cat.gif מתוך תיקיית Behaviors, באמצעות הכפתור Browse.



לאחר הוספת הפקודה, לחץ על המילה onMouseOver שמתחת לטור Events, לחץ על המשולש שליד המילה ובתפריט שייפתח בחר באפשרות onClick.



כרגע, קבעת כי תמונת החתול תופיע בעת לחיצה עם העכבר על המילה Cat ולא באמצעות מעבר מעל המילה.



Validate Form היא פקודה הבודקת את הטופס לפני שליחתו, ו"מכריחה" את הגולש להכניס מידע בשדות ריקים. הפקודה דורשת מהגולש, להכניס את הנתונים לטופס בצורה נכונה, לפני שהוא יוכל לשלוח אותו.
לאחר בדיקה של הטופס, אם נמצאו שדות ריקים או שהנתונים בשדות לא תואמים להגדרות הנדרשות (כמו למשל, אותיות במקום מספרים), תופיעה הודעה האומרת לגולש אילו שדות נשארו ריקים, או מולאו שלא כנדרש.
ניתן להוסיף לטופס את הפקודה **Validate Form**, בשתי דרכים:

- להצמיד את הפעולה לשדות שונים בטופס, כך שאם יעזוב הגולש את השדה יבדקו הנתונים שבתוכו.
- להצמיד את הפעולה לכפתור השליחה (Submit), וכך כל הטופס ייבדק כאשר ילחץ הגולש על הכפתור Submit.

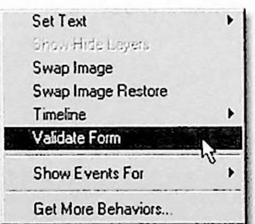
הוספת הפקודה Validate Form למסמך

- **הצמדת הפקודה לשדה בטופס - שיטה א'**

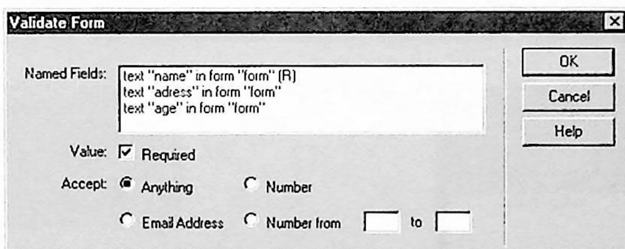
יש לסמן את השדה בו ייבדקו הנתונים, לאחר שהגולש עזב את השדה. במידה והשדה יישאר ריק או שהנתונים אינם תואמים, תופיע הודעה בחלון הדפדפן.

- **הצמדת הפקודה לכפתור השליחה - שיטה ב'**

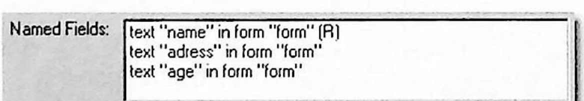
כדי להצמיד את הפקודה לכפתור השליחה (Submit), יש לסמן את הכפתור. בעת שליחת הטופס, ייבדק הטופס כולו.



לאחר סימון השדה או סימון כפתור השליחה, יש לבחור בפקודה Validate Form מתוך חלון Behaviors. בחלון שייפתח יש לסמן את הנתונים הרצויים.



Named Fields



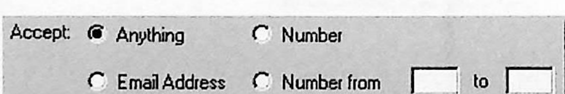
בחירת השדה שברצונך לבדוק בטופס.

Value



סימון הפקודה Required, "תכריח" את הגולש להכניס מלל בשדה המסומן.

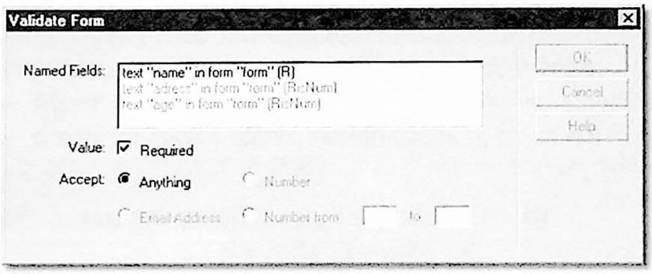
Accept



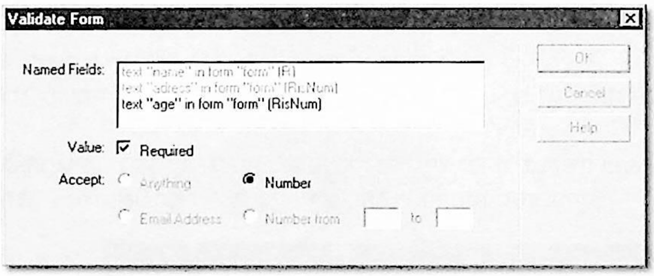
- **Anything** - הגולש חייב להכניס נתונים בשדה.
נתונים אלו יכולים להיות מלל, מספרים או כל תו אחר.
- **Number** - הגולש חייב להכניס נתונים בשדה. נתונים אלו יהיו רק ספרות (ולא מלל).
- **Email Adress** - המשתמש חייב להכניס כתובת דואר אלקטרוני. פקודה זו, כמובן, אינה בודקת האם קיימת דואר כזו, אלא רק את מבנה המשפט "משהו@משהו".
- **Number From** - הגולש חייב להכניס נתונים מספריים בטווח מסוים.

1|| פתח את המסמך set_text.html מתוך תיקיית Behaviors שבתקליטור המצורף, וסמן את הכפתור Send.

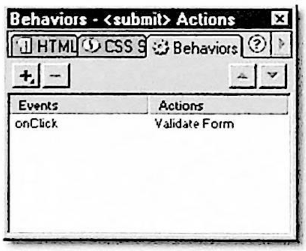
2|| בחלון Behaviors בחר בפקודה **Validate Form**.
בחלון שייפתח סמן את השדה Name (text "name" in form "form").
בחר באפשרות Required, כך שהגולש יהיה חייב למלא נתונים בשדה זה.
בחר גם באפשרות Anything, כך שניתן יהיה להכניס בשדה זה גם מלל וגם ספרות (הכרחי אם שמך הוא "לואי ה-14").



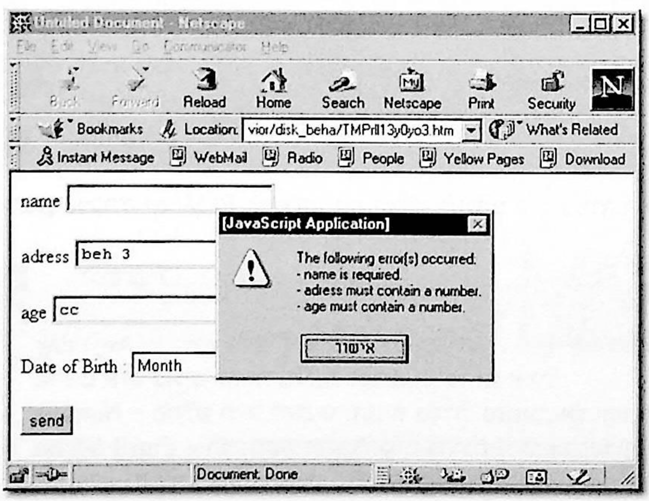
3|| סמן את השדה Age (text "age" in form "form").
בחר באפשרות Required, כך שהגולש יהיה חייב למלא נתונים בשדה זה.
בחר גם באפשרות Number כך שניתן יהיה להכניס בשדה זה רק ספרות, ואשר את החלון.



4|| בדוק כי הפקודה תופעל בעת לחיצה על הכפתור - onClick.



5|| בדוק את המסמך בדפדפן.
אל תכניס נתונים בשדה Name.
הכנס נתוני מלל בשדה Age, ונסה לשלוח את הטופס באמצעות לחיצה על כפתור Send.
הדפדפן יציג לך הודעה האומרת שלא מילאת את נתוני הטופס כמו שצריך!



ה-Behavior הנקרא Play Sound הוא כנראה הפשוט ביותר. מטרתו היא להשמיע קובץ קול, בעת לחיצה על כפתור או עם טעינת העמוד. ניתן גם לתזמן אותו ביחד עם אנימציה (ראה פרק DHTML). כדי להשמיע קובץ קול, יש לבחור כיצד הוא ינגן. לצורך הדוגמה, תיצור כפתור שלחיצה עליו מנגנת קול חביב.

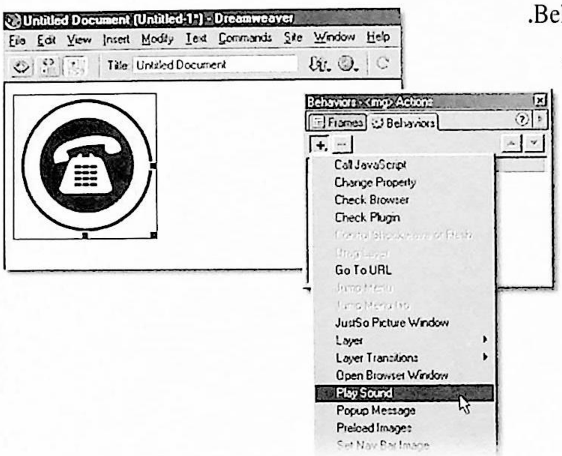
316

הסבר נוסף על פורמטים שונים של קבצי קול בפרק **שילוב מולטימדיה.**

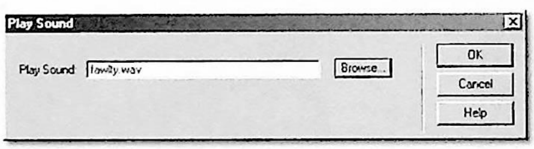
צעד אחר צעד

1. פתח את המסמך addsound.html מתיקיית Behaviors.
2. סמן את תמונת הטלפון ופתח את חלון Behaviors.
3. כשהכפתור מסומן, בחר בפקודה Play Sound.

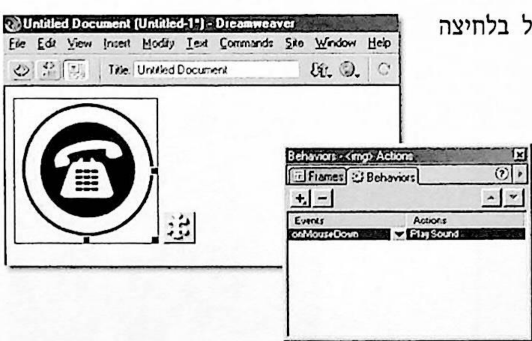
בתיבת השיחה שתיפתח, יש לבחור את קובץ הקול שינוגן בעת לחיצה על הכפתור.



4. בחר בקובץ קול fawlty.wav, ולחץ OK לאישור.



5. כעת מוצמדת לכפתור הפקודה Play Sound, שתופעל בלחיצה (onMouseDown).



סימון התג Body ובחירה בפקודה Play Sound, היו גורמים לנגינת הקובץ עם טעינת האתר. את הקול ניתן גם לתזמן בעזרת חלון האנימציה.

306

הסבר נוסף על שילוב Behavior בחלון התזמון בפרק **DHTML.**

17

DHTML

Dreamweaver 4



DHTML

עד כה למדת על עיצוב אתר סטאטי בלבד. נתקלת באפשרויות עיצוב מעולות ובכלים נפלאים לעימוד, אך לחלק מאיתנו משהו חסר - קצת תנועה, כמובן.
מי שחושב שאנימציה היא מנת חלקם של משתמשי פלאש בלבד, טועה. גם תוכנת Dreamweaver מאפשרת ליצור אנימציה, ולא רעה בכלל!
לא, אנחנו לא מדברים על הוספת קבצי פלאש למסמך (ראה פרק מולטימדיה) - אלא על אנימציה אוטונומית של תוכנת Dreamweaver. האנימציה מתבצעת בעזרת קוד מיוחד - HTML דינמי, או בקיצור: DHTML.
DHTML היא למעשה הרחבה של HTML, המאפשרת ליצור מסמכים אינטראקטיביים ולהוסיף אנימציה למסמך. אנימציה זו, היא שילוב של עבודה בשכבות, קוד HTML ושפת JavaScript.

האנימציה, או במילים אחרות, יצירת תנועה של שכבות במסמך, תיעשה בחלון הנקרא Timelines.
למי שמכיר תוכנות אחרות ליצירת אנימציה (Flash או Director) יכול לחוש בתחושה קלה של דז'ה וו, ולא סתם. החלון הזה הוא העתק כמעט מדויק של חלון Timeline של תוכנות אלה. מתברר שליצור אנימציה זה תמיד, פחות או יותר, אותו הדבר.



ידע מוקדם בתוכנת Flash או Director יכול דווקא להטעות. תוכנת Dreamweaver אינה תוכנה ליצירת אנימציה "קלאסית", ולעיתים היא לא תתנהג כפי שייצפה אנימטור מנוסה.

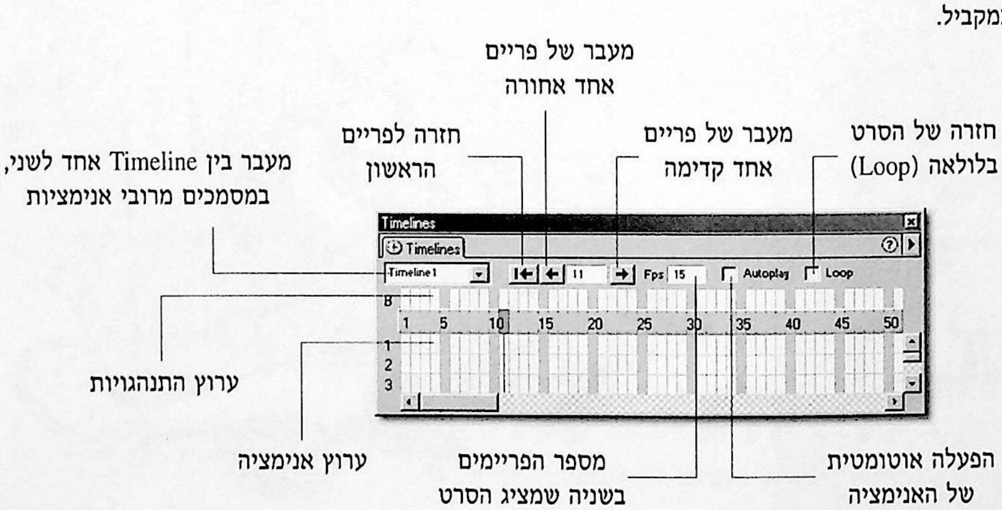
בחלון **התזמון** (Timelines) ניתן לגרום לשכבה לנוע במסמך במסלול מסוים, ולגרום לעצמים להיראות או להיות מוסתרים, במהלך האנימציה.
האנימציה שהתוכנה יוצרת מוצגת בדפדפן, ללא צורך בתוכנת עזר או Plug-in. כל דפדפן מגירסה 4 ומעלה יוכל להציג אנימציה זו.



ניתן ליצור אנימציה אך ורק בשכבות ובעזרת שפת DHTML.

חלון התזמון (Timelines)

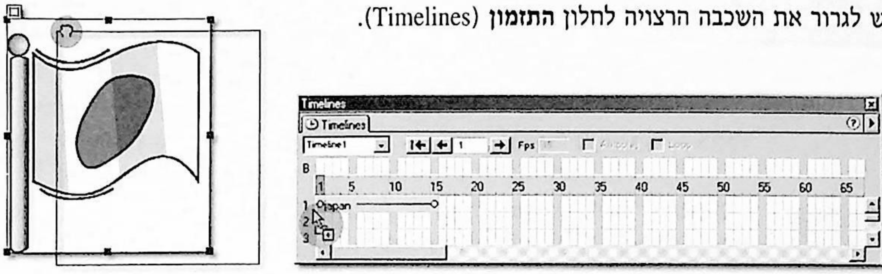
על מנת לגרום לתנועה במסמך, יש לפתוח את חלון **התזמון** (Timelines), בעזרת הפקודה Timelines מתפריט **החלונות** (Window). כל שורה בחלון **התזמון** (Timelines) היא ערוץ, שאליו ניתן לגרור שכבה אחרת, וליצור תנועה של מספר שכבות במקביל.



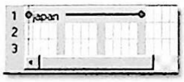
הקשר שבין פריים לשכבה

כל ערוץ מחולק למלבנים הממוספרים משמאל לימין. כל מלבן כזה נקרא פריים והוא מציין את מיקום השכבה, בנקודה מסוימת, בתוך המסלול הכללי שלה.

כדי ליצור אנימציה, יש לגרור את השכבה הרצויה לחלון **התזמון** (Timelines).



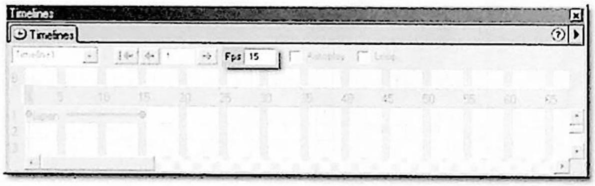
גרירת השכבה לחלון **התזמון** (Timelines)



עם גרירת השכבה לתוך שורה בחלון יופיע שם השכבה בערוץ זה, וקו לאורך מספר פריימים המציין את משך האנימציה.

יש להקפיד לגרור את השכבה באמצעות ידית השכבה ולא את העצם הממוקם בתוכה.

קצב האנימציה



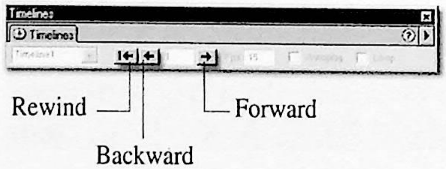
את קצב האנימציה ניתן להגדיר בשדה FPS (Frames Per Second). בשדה זה ניתן לקבוע את מספר הפריימים שיוצגו בשניה.

ככל שהמספר גבוה יותר, האנימציה תוצג במהירות גבוהה יותר.

ברירת המחדל, היא הגדרה של 15 פריימים לשניה ומשמעותה שזמן הצגתן של 15 פריימים יהיה שניה אחת.

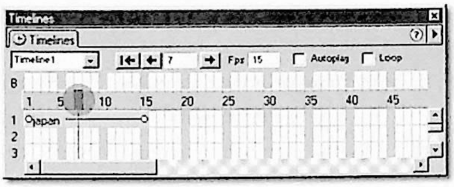
ניתן ליצור אנימציה גם באמצעות גרירת תמונה לחלון **התזמון** (Timelines), אולם לא ניתן להזיזה על מסלול במסמך. פעולה זאת אפשרית בשכבות בלבד. הכנסת תמונה לחלון, מאפשרת שינוי מקור התמונה, כך שבכל Keyframe תתחלף התמונה לתמונה אחרת.

כפתורי הצגת האנימציה בחלון התזמון (Timelines)



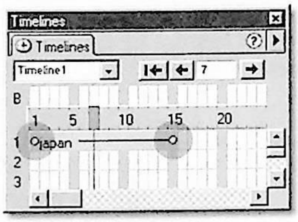
באמצעות הכפתורים הנמצאים בכותרת חלון **התזמון** (Timelines), ניתן לעבור בין הפריימים הקיימים בחלון, לראות את מיקום השכבה בכל פריים ופריים, לחזור לפריים הראשון או לעבור קדימה ואחורה בין הפריימים הקיימים.

- **Rewind** – פקודה זו מחזירה את האנימציה לפריים הראשון.
- **Backward** – פקודה זו "מעבירה" את האנימציה פריים אחד אחורה מהפריים המסומן כרגע.
- **Forward** – פקודה זו מעבירה את האנימציה לפריים הבא.



אפשרות נוספת להצגת האנימציה ולמעבר בין הפריימים, היא בעזרת המלבן האדום המופיע בחלון **התזמון** (Timelines).
מלבן זה הוא למעשה ראש הסרט (Head), והוא מציג את מיקום השכבה ואת מראה המסמך בפריים המסומן. ניתן לגרור מלבן זה לאורך השורה וכך להציג את האנימציה.

יצירת אנימציה - או יצירת מסלול תנועה לשכבה - כללי



כאמור, כדי להנפיש שכבה, יש לגרור אותה לחלון **התזמון** (Timelines), שם היא תמוקם בערוץ על פי שם השכבה. בשני קצוות הזמן בו השכבה משחקת, יופיעו שני פריימים מיוחדים - Keyframes.



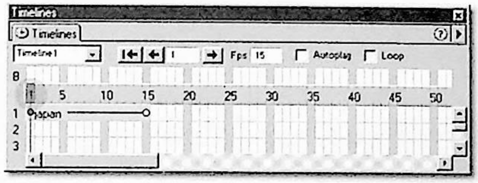
סדר השכבות בעת הרצת האנימציה במסמך (מי לפנים ומי מאחור) ייקבע על פי מיקום השכבות בחלון השכבות בלבד, ואין משמעות למיקום הערוצים בחלון **התזמון** (Timelines).
יתרה מזאת, במידה וברצונך לבצע שינוי בסדר השכבות לאחר יצירת ההנפשה, יש לבטל את ההנפשה, לשנות את הסדר בחלון השכבות, ורק אז לחזור ליצור את האנימציה מחדש.

Keyframe

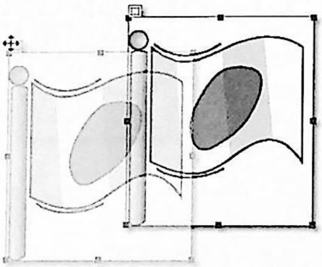
- **Keyframe** - הוא נקודת שינוי בתנועה של שכבה. יש להוסיף Keyframe כאשר רוצים להתחיל תנועה, לסיים תנועה או ליצור שינוי בתנועה הכללית.

על מנת לגרום לשינוי כלשהו באנימציה, כמו: שינוי מיקום שכבה בנקודה מסוימת או החלפת תמונה, יש להוסיף Keyframe ובנקודה זו ליצור שינוי.

על מנת להגדיר את מסלול התנועה של העצם, יש לסמן את ה-Keyframe הראשון באנימציה ולגרור את השכבה למיקום מסוים במסמך.

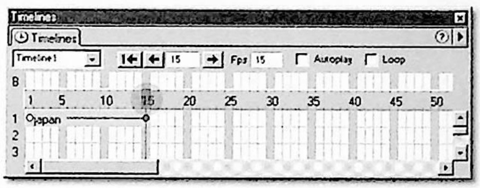


סימון ה-Keyframe הראשון

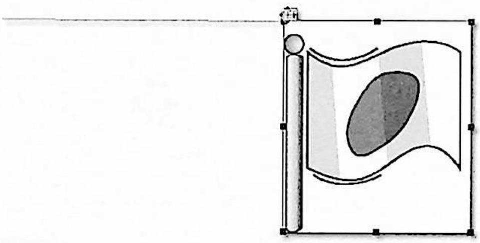


גרירת השכבה

לאחר מכן, יש לסמן את ה-Keyframe האחרון באנימציה ולקבוע את מיקומה של השכבה בפריים זה.



סימון ה- Keyframe האחרון



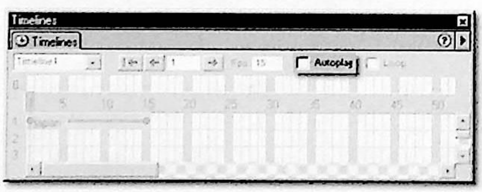
קביעת מיקום השכבה בפריים

התוכנה תחשב את המעבר שבין מיקום השכבה ב-Keyframe הראשון לבין מיקומה ב-Keyframe האחרון. וכך תנוע השכבה במסלול שהוגדר כדרך בין שני ה-Keyframes.

שים לב לקו האפור הנוצר במסמך, קו זה מציין את מסלול השכבה. בעת הצגת האתר באינטרנט תנוע השכבה מה-Keyframe הראשון אל ה-Keyframe.

כדי לגרום לסרט לנגן אוטומטית, יש לסמן את תיבת הבחירה Autoplay בחלון **התזמון** (Timelines).

ללא סימון זה, האנימציה תחכה לפקודה מהדפדפן להתחיל לנגן.



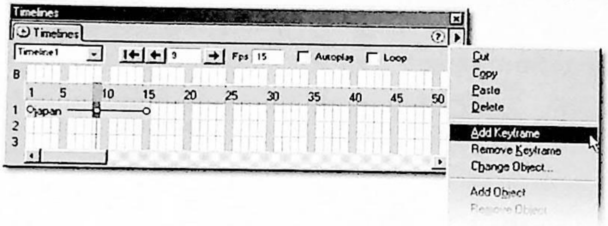


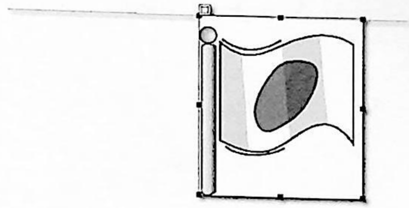
על מנת לשנות את מיקום השכבה רק בנקודה מסויימת, יש לסמן Keyframe ורק אז להזיז את השכבה. סימון Frame רגיל והזזת השכבה, יגרום לשינוי כל המסלול ולא רק בנקודה מסויימת.

הוספת Keyframe

לעיתים, יש ליצור תנועה מורכבת יותר. לשם כך יש צורך במסלול תנועה המכיל יותר משני Keyframes.

כדי לשנות פריים רגיל ל-Keyframe, יש ללחוץ עם הסמן על הפריים הרצוי ולבחור בפקודה Add Keyframe מהתפריט בחלון.

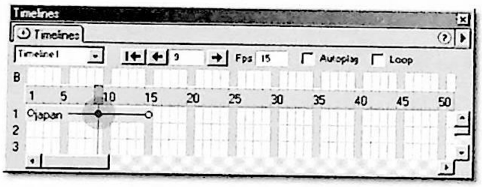


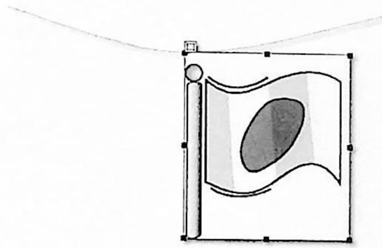




דרך נוספת, פשוטה יותר, להוספת Keyframe, היא באמצעות לחיצה עם הסמן על אחד מהפריים תוך לחיצה על מקש Ctrl (חלונות) או מקש Command (מקינטוש).

כעת ניתן לקבוע את מיקום השכבה גם ב-Keyframe החדש, ובכך ליצור תנועה בין יותר משתי נקודות.



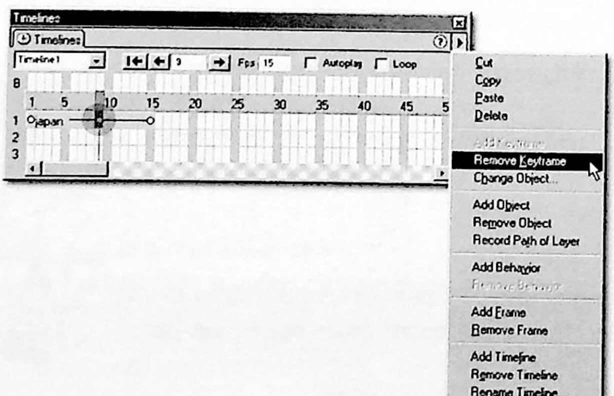




שים לב! אין הגבלה למספר ה-Keyframes שניתן להוסיף לאנימציה.

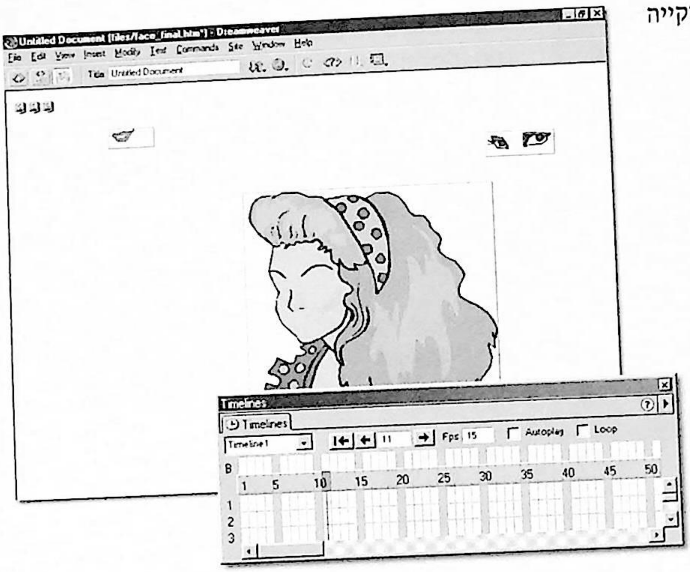
מחיקת Keyframe

על מנת למחוק Keyframe, יש ללחוץ על ה-Keyframe הרצוי ולבחור בפקודה Remove Keyframe מתפריט חלון ה-Timelines.



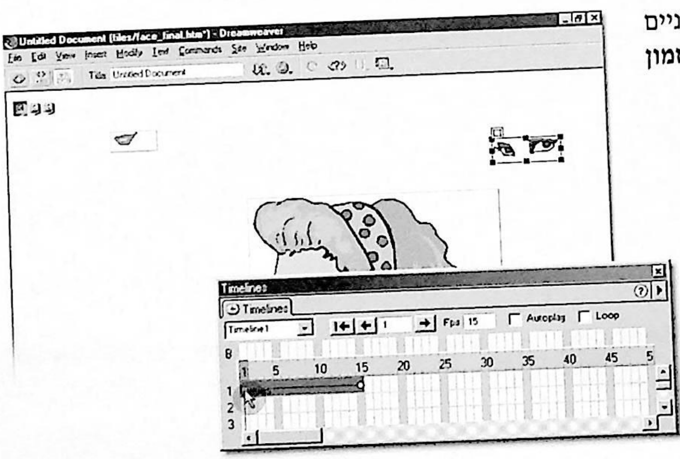
יצירת מסלול לשכבה - צעד אחר צעד

לפני שתתחיל בעבודה, פתח בתוכנת Dreamweaver את המסמך face_final.htm מתוך התיקייה DHTML שבתקליטור המצורף. הקש על מקש F12 על מנת לצפות במסמך בדפדפן. זו התוצאה הסופית שעליך להגיע אליה באמצעות הצעדים הבאים. לעבודה!

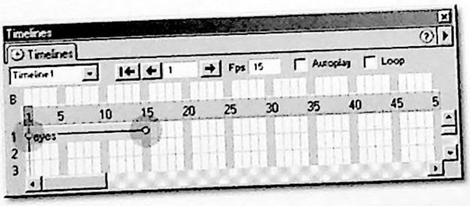


1. פתח את המסמך face.html מתוך התיקייה DHTML אשר בתקליטור המצורף.

2. פתח את חלון **התזמון** (Timelines) מתפריט **החלונות** (Window).



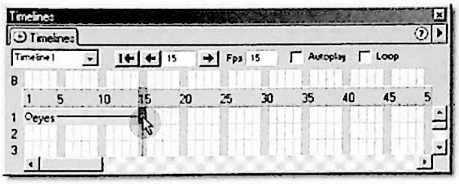
3. גרור את השכבה המכילה את תמונת העיניים (Eyes) אל השורה הראשונה בחלון **התזמון** (Timelines).



4. בפריים הראשון ובפריים האחרון בערוץ של העיניים מופיעות שתי נקודות, המצביעות על כך כי הפריימים האלו נקראים Keyframes. ניתן לשנות את תנועת השכבה בנקודה מסוימת רק בעת סימון Keyframe.
ה-Keyframe הראשון מצביע על מיקום השכבה בתחילת האנימציה וה-Keyframe האחרון מצביע על מיקומה בסוף האנימציה.

בשלב זה השכבה ממוקמת בשני ה-Keyframes במקום זהה, מפני שעדיין לא הזזת אותה לשום מקום. לכן, לחיצה על כל אחד מה-Keyframes תציג את השכבה באותה נקודה.
על מנת ליצור תנועה של השכבה, יש לבחור ב-Keyframe השני ואז להזיז את השכבה למיקומה הסופי.

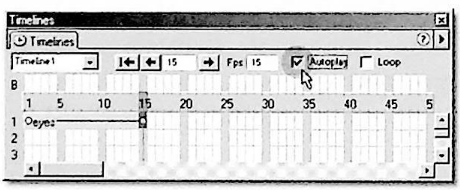
5. לחץ על ה-Keyframe השני ושים לב שהוא מודגש.



לחץ על ידית השכבה וגרור אותה אל מיקומה הסופי מעל תמונת הפרצוף. שים לב שמסלול השכבה מוצג באמצעות קו אפור במסמך.



6. סמן את האפשרות Autoplay בחלון. פקודה זו גורמת לכך שהאנימציה תפעל מיד עם טעינת העמוד בדפדפן.



7. שמור את המסמך.

8. הקש F12 על מנת לצפות באנימציה בדפדפן.

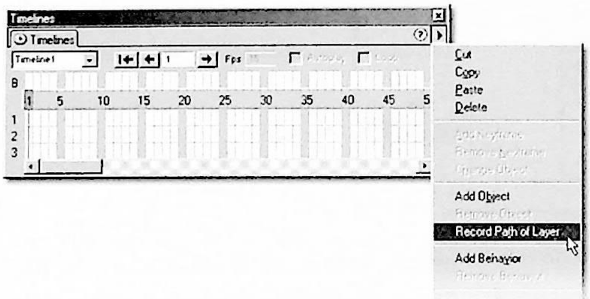
9. חזור על אותו תהליך עם שכבת הפה (Mouth).



יצירת אנימציה באמצעות הקלטת האנימציה - Record Path of Layer

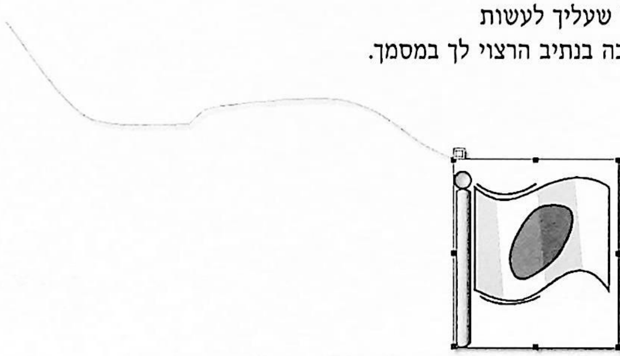
באמצעות הפקודה Record Path of Layer שבתפריט חלון **התזמון** (Timelines) ניתן להגדיר את מסלול תנועת השכבה ללא צורך בגרירה של השכבה לחלון **התזמון** (Timelines).
בחירה בפקודה זו תחל ב"הקלטה" של אופן גרירת השכבה במסמך, ותיצור באופן אוטומטי מסלול שיוצג בחלון **התזמון** (Timelines), כאשר כל שינוי בתנועה יצוין בחלון כ-Keyframe.
כמובן ששימוש בפקודה זו מקצר את התהליך של יצירת מסלול לשכבה.

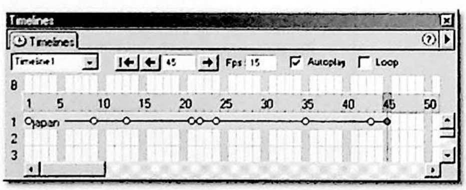
סדר פעולות



צור שכבה המכילה דבר מה: תמונה או מלל.
סמן את השכבה ובחר בפקודה Record Path of Layer שבתפריט חלון **התזמון** (Timelines).

לאחר בחירת הפקודה, כל שעליך לעשות הוא לגרור את ידית השכבה בנתיב הרצוי לך במסמך.





הנתיב שיצרת מופיע כעת בחלון **התזמון** (Timelines), ומוצג בקו אפור לציון המסלול אותו מבצעת השכבה.
סמן את האפשרות Autoplay וצפה באנימציה בדפדפן.



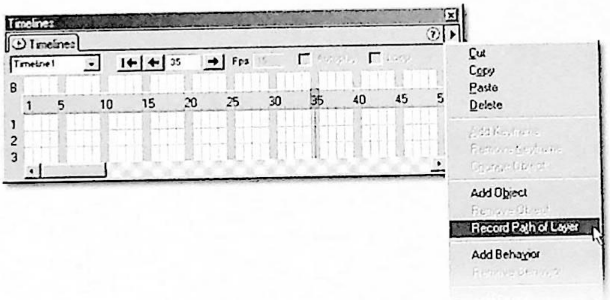
הקלטת התנועה טומנת בחובה מוקש - יש להקפיד על יד יציבה ותנועה מהירה של העכבר, אחרת אתה צפוי לאנימציה באורך "חלף עם הרוח".
בכל מקרה, שימוש בפקודה זו, הוא לרוב בגדר "שלח לחמך על פני המים".

1 פתח את המסמך record.html, מתיקיית DHTML שבתקליטור המצורף.

2 סמן את השכבה Plain.



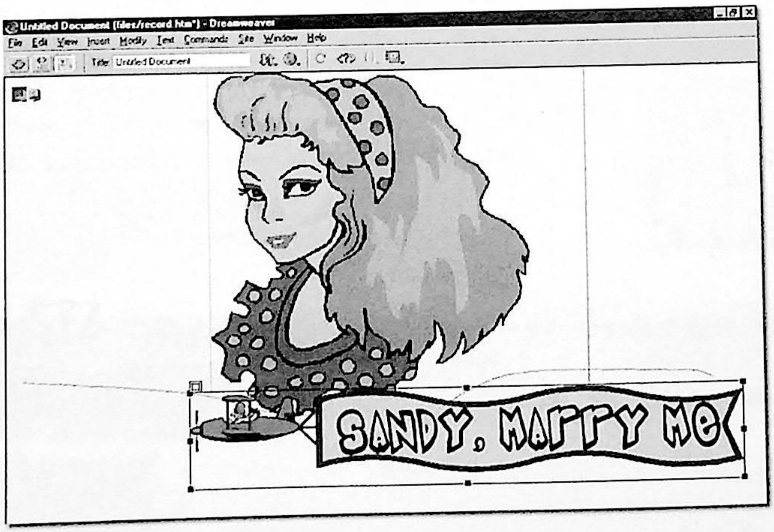
3 בחר בפקודה Record Path of Layer מתפריט חלון **התזמון** (Timelines), וגרור את השכבה בנתיב הרצוי לך במסמך.





גרור את השכבה באמצעות ידית השכבה, אל תגרור בטעות (או בכוונה) את התמונה שבתוך השכבה.

כעת, יופיע מסלול התנועה בקו אפור.

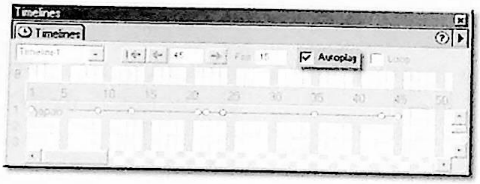


4 סמן את האפשרות Autoplay בחלון **התזמון** (Timelines), וצפה באנימציה בדפדפן.

הפעלת אנימציה

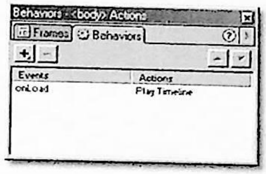
הפעלה אוטומטית

כאמור, סימון הפקודה Autoplay בחלון **התזמון** (Timelines), יגרום לאנימציה לנגן באופן אוטומטי מיד עם טעינת העמוד בדפדפן. למעשה, סימון האפשרות Autoplay, מכניס פקודת JavaScript לקוד המסמך. לפקודה יש צד נוסף והוא - אירוע. האירוע מגדיר מתי הפקודה (במקרה זה Autoplay) מתרחשת.



במקרה זה מדובר באירוע הנקרא: onLoad, עם טעינת המסמך,
כלומר: סימון הפקודה Autoplay יפעיל אירוע (Autoplay)
עם טעינת המסמך בדפדפן (onLoad).

את הפקודה ניתן לראות
בחלון Behaviors.

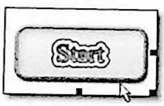




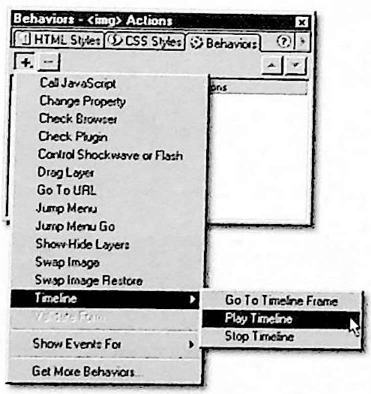
265
הסבר נוסף על Behaviors בפרק **Behaviors**.

הפעלה באמצעות כפתורים

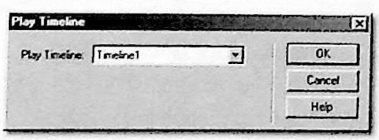
באמצעות פקודות בחלון Behaviors ניתן לשלוט על האנימציה על ידי כפתורים.
באמצעות הכפתורים ניתן להפעיל או לעצור את האנימציה, וכן להגיע לפריים מסוים בתוך האנימציה.
תחילה יש לסמן כפתור מסוים במסמך (תמונה או שכבה), לחיצה או מעבר מעל הכפתור יגרום לניגון האנימציה.



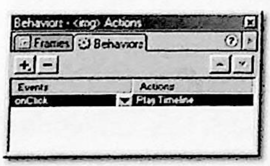
לאחר סימון הכפתור, יש לפתוח את חלון ה-Behaviors ולבחור בפקודה Play Timeline מתפריט המשנה Timeline.

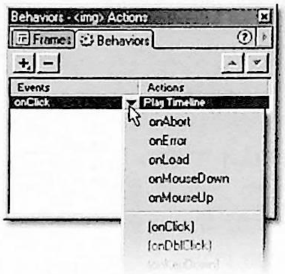


סימון פקודה זו יפתח תיבת שיחה, בה יש להגדיר עבור איזה Timeline ישמש הכפתור. היות ואינך יודע (עדיין, תירגע, עדיין) ליצור מספר Timelines יש לבחור באפשרות Timeline1.

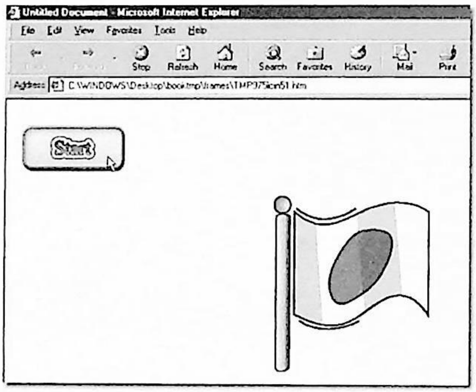


לחיצה על OK תגדיר בחלון Behavior את הפקודה Play Timeline בעזרת המאורע (Event) onClick (לחיצת עכבר).





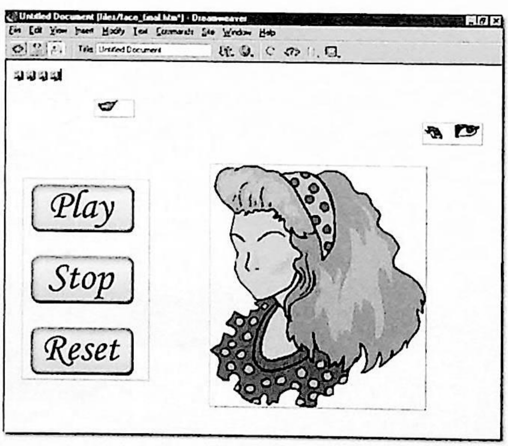
במידה ונבחר אירוע אחר, תמיד ניתן לשנותו.



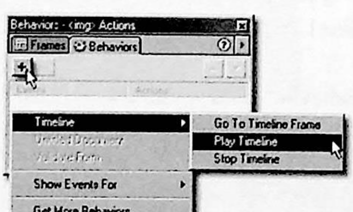
כעת, בעת הרצת המסמך בדפדפן, האנימציה לא תנוגן, עד ללחיצה על הכפתור.

הפעלת אנימציה באמצעות כפתורים - צעד אחר צעד

1. פתח את המסמך שיצרת קודם לכן (face.html) ובטל את האפשרות Autoplay בחלון Timelines, על מנת שהאנימציה לא תנוגן באופן אוטומטי מיד עם טעינת הדף בדפדפן.

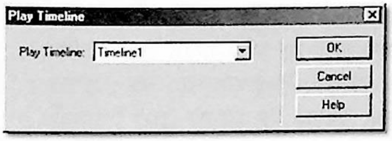


2. הוסף את התמונות הבאות למסמך (מתוך התיקייה DHTML אשר בתקליטור המצורף):
   Play.gif
   Stop.gif
   Reset.gif

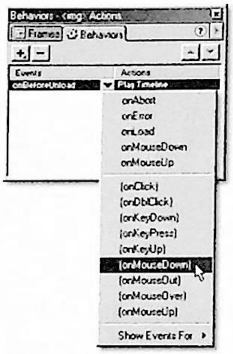


פתח את חלון Behaviors.

3. סמן את התמונה Play ולחץ על סימן הפלוס (+) בחלון Behaviors. בתפריט שיפתח, בחר בפקודה Play Timeline בקטגוריה Timeline.



בתיבת השיחה שתיפתח, לחץ על OK לאישור החלון.

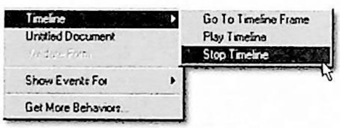


4 בשדה Events בחר באפשרות onMouseDown.
במקרה זה האנימציה תתנגן רק בעת לחיצה עם העכבר על תמונת הכפתור Play.

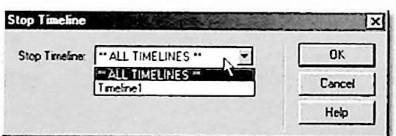
5 עבור לדפדפן באמצעות מקש F12, ולחץ על כפתור Play.



6 עכשיו ודאי תרצה להוסיף כפתור אשר יעצור את האנימציה.
סמן את הכפתור Stop.



על מנת לעצור את האנימציה, בחר בפקודה Stop Timelines מחלון Behaviors.

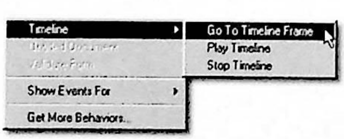


בתיבת השיחה שתיפתח, תוכל לבחור בין עצירה של כל צירי הזמן (Stop All Timelines), או של ציר זמן מספר 1 (Timeline1).
במקרה זה, היות וישנו ציר זמן אחד בלבד, אין זה משנה במה תבחר.

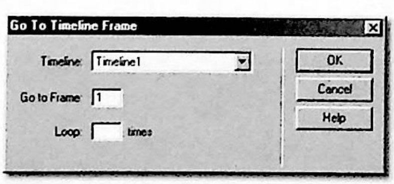
7 ושוב, בחר באפשרות onMouseDown בשדה Events (ראה שלב מס' 4).



8 כעת תיצור כפתור המחזיר את הסרט לתחילתו.
סמן את הכפתור Reset.



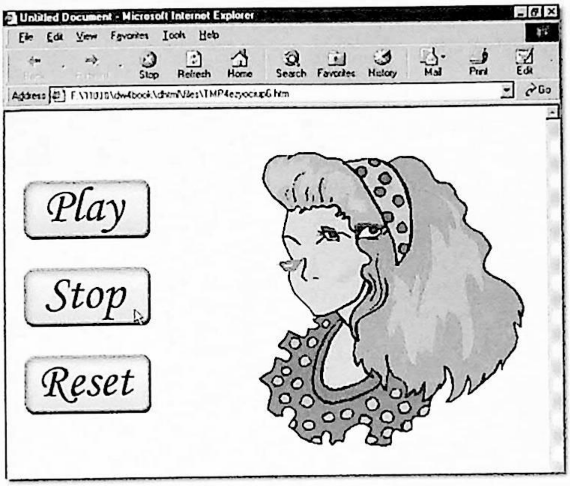
בחר בחלון Behavior בפקודה Go To Timelines Frame בתפריט המשנה Timeline. פקודה זו גורמת לדפדפן להגיע לפריים מסוים בתוך האנימציה.



בתיבת השיחה שתיפתח הקלד את הספרה 1 בשדה Go To Frame, כך שהאנימציה תחזור לתחילתה.



פקודה זו אומנם מחזירה את האנימציה לפריים מסוים, אך האנימציה ממשיכה לנגן מאותו פריים ולא נעצרת. על מנת לגרום לעצירת האנימציה בפריים זה, יש להוסיף לכפתור גם את הפקודה Stop Timelines.



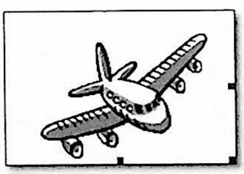
8 שמור את המסמך וצפה בו בדפדפן. לחץ על שלושת הכפתורים ובחן את אופן פעולתם.
לחיצה על כפתור Play תגרום לאנימציה להתחיל לנגן, לחיצה על כפתור Stop תעצור אותה באמצע ולחיצה על כפתור Reset תחזיר את האנימציה לפריים הראשון.

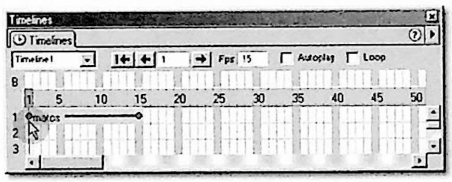
הוספת תמונה לחלון Timelines

ניתן ליצור אנימציה גם באמצעות גרירת תמונה לחלון **התזמון** (Timelines), אולם לא ניתן להזיז תמונה במסלול במסמך, אלא רק שכבות.
הכנסת תמונה לחלון מאפשרת שינוי מקור התמונה, כך שבכל Keyframe ניתן להחליף את התמונה המקורית בתמונה חדשה וליצור גלרית תמונות, למשל.

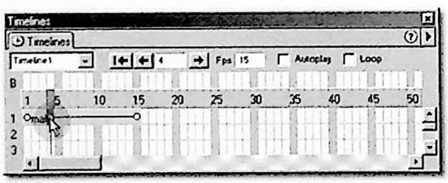
יצירת אנימציה באמצעות תמונה

תחילה יש לסמן תמונה במסמך ולגרור אותה לאחד מהערוצים בחלון ה-Timelines.





לאחר מכן יש לסמן Keyframe קיים, או להוסיף Keyframe חדש (Add Keyframe).



לאחר סימון ה-Keyframe, לחיצה כפולה על התמונה שבמסמך, תאפשר להחליף את התמונה בקובץ תמונה אחר. בעת הצגת האנימציה, תוצג תמונה זו ברגע שהאנימציה תגיע ל-Keyframe זה.

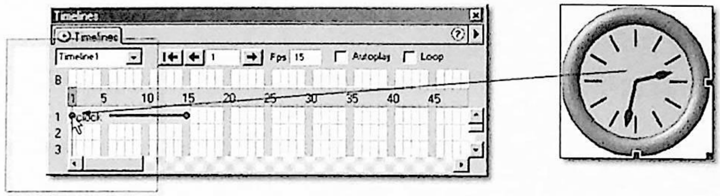




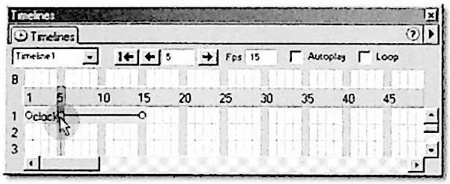
ניתן לגרום לשינוי מקור התמונה בנקודה מסוימת של האנימציה רק בעת סימון Keyframe.
סימון פריים רגיל והחלפת התמונה באחרת, יגרום לכך שהתמונה במסמך תוחלף בתמונה אחרת לא רק בנקודה מסוימת באנימציה.

1 פתח את המסמך timelines.htm, והכנס לתוכו את התמונה a_clock.gif מתיקיית DHTML, (כל הקבצים בתרגיל זה, נמצאים בתיקיית DHTML שבתקליטור המצורף).

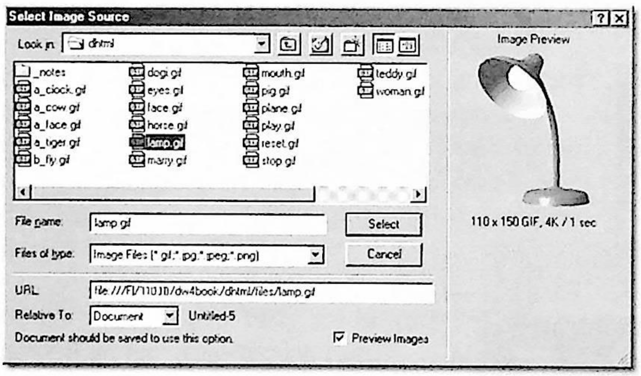
2 פתח את חלון **התזמון** (Timelines), סמן את התמונה וגרור אותה לשורה הראשונה שבחלון **התזמון** (Timelines).



גרירת התמונה לחלון Timelins

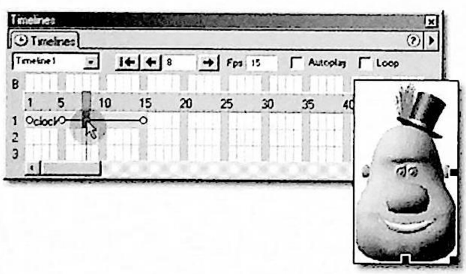


3 סמן את פריים מספר 5 והפוך אותו ל- Keyframe.
לאחר סימון הפקודה, תופיע על הפריים המסומן נקודה המציינת כי פריים זה הוא Keyframe (ניתן לגרום לשינוי מקור התמונה בנקודה מסוימת של האנימציה רק בעת סימון Keyframe).

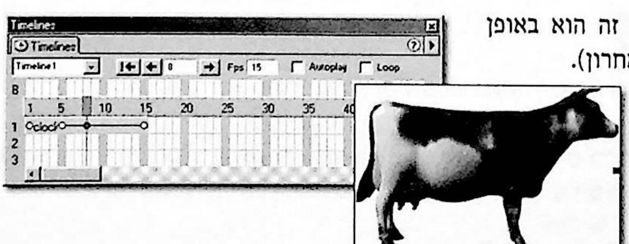


4 כעת, כש-Keyframe מספר 2 מסומן, לחץ פעמיים על דמות התמונה במסמך, ובחלון שנפתח בחר בתמונה lamp.gif.

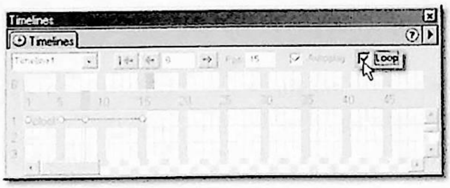
זה עתה יצרת אנימציה של החלפת תמונות, כאשר בתחילת האנימציה תוצג התמונה a_clock.gif ואילו בפריים מספר 5 תתחלף התמונה לתמונה lamp.gif.



5 סמן את פריים מספר 8 והפוך אותו ל-Keyframe.
כעת, כש-Keyframe מספר 3 מסומן, לחץ פעמיים על דמות התמונה במסמך, ובחלון שייפתח בחר בתמונה a_face.gif.



6 סמן את הפריים האחרון באנימציה, פריים זה הוא באופן אוטומטי Keyframe (היות והוא הפריים האחרון).
לחץ פעמיים על דמות התמונה במסמך, ובחלון שייפתח בחר בתמונה a_cow.gif.

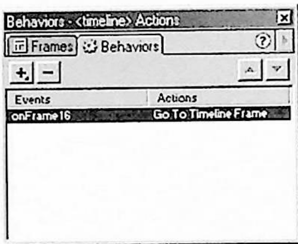


7. סמן את הפקודה Autoplay, לשם הצגת האנימציה באופן אוטומטי מיד עם טעינת העמוד בדפדפן, וסמן את הפקודה Loop על מנת שהאנימציה תרוץ בלולאה ולא תפסיק.

8. הקש F12 על מנת לצפות במסמך בדפדפן.

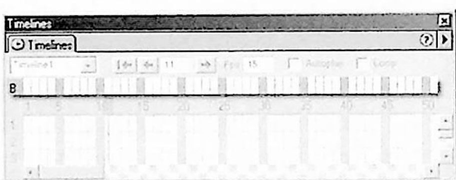


מכיוון שהתוכנה תשווה בין גודלם של הקבצים, חשוב ליצור תמונות בגודל שווה, למניעת עיוותים בלתי רצויים.

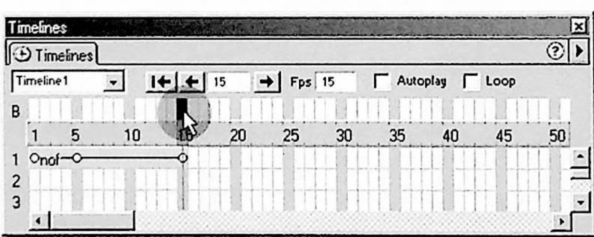


סימון האפשרות Loop תוסיף פקודת Behavior הנקראת GoTo. פקודה זו תתרחש כשהאנימציה תגיע לפריים האחרון.

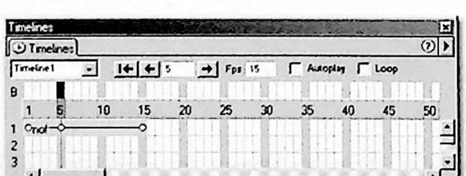
הוספת פקודות Behavior לאנימציה



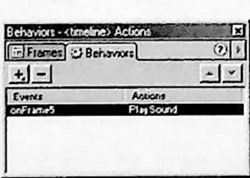
בחלקו העליון של חלון Timelines קיים ערוץ מיוחד המצוין באות B.
לערוץ זה ניתן להוסיף פקודות Behaviors. פקודות אלו יתרחשו בזמן הצגת האנימציה. את הפקודה הרצויה יש להוסיף לאחר סימון הפריים הרצוי בערוץ זה (B), והיא תתרחש כשהאנימציה תגיע אל פריים זה.



על מנת להוסיף פקודה לערוץ זה, יש לסמן בערוץ B את אחד מהפריימים באנימציה.
לאחר מכן, יש להוסיף את הפקודה הרצויה מחלון Behavior.



לדוגמה, סימון פריים מספר 5 בערוץ B, ובחירה בפקודה Play Sound, תגרום להשמעת קובץ קול בכל פעם שהאנימציה תגיע לפריים מספר 5.

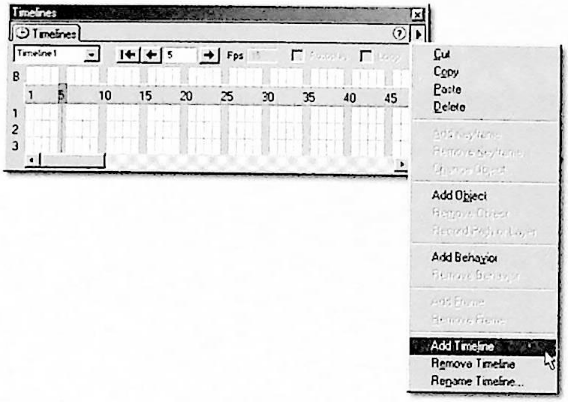


לאחר הוספת הפקודה, היא תופיע בחלון Beahvior, כאשר הארוע המפעיל את הפקודה (Events) הוא onFrame, כשהאנימציה תגיע לפריים מסוים.
באופן זה, ניתן להגדיר כמעט כל Behavior, כך שיופעל בפריים מסוים.
חובה לסמן את האפשרות Autoplay כדי שהאתר יגיע לאותו פריים ויפעיל את הפקודה.

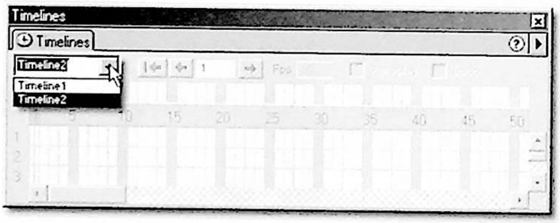
הוספת ציר זמן נוסף למסמך

באמצעות הפקודה Add Timeline, ניתן להוסיף ציר זמן נוסף וליצור במסמך אחד, אנימציות שונות המופעלות באמצעות כפתורים שונים.
כפתור שהוצמדה אליו הפקודה Play Timelines יכול להפעיל את כל השכבות הממוקמות בחלון **התזמון** (Timelines) ואין אפשרות שכפתור זה יפעיל רק אנימציה אחת מתוך החלון. למשל, הפעלה של אנימציית הלוגו בלבד, כשכפתור אחר מפעיל את אנימציית הכפתורים. חשוב לזכור כי ההגדרות Loop ו-Autoplay הן גורפות לגבי כל העצמים ב-Timeline מסוים. לכן, אם ברצונך להגדיר עצם אחד ב-Loop ואחר לא, או להגדיר Autoplay לשכבה אחת בלבד, ועבור האחרת לא, יש להפריד את העצמים ל-Timelines נפרדים.

על מנת להוסיף עוד ציר זמן, יש לבחור בפקודה Add Timelines אשר בתפריט חלון **התזמון** (Timelines).



לאחר בחירת הפקודה Add Timeline, יופיע ציר זמן חדש בתפריט ה-Timelines ושמו Timeline 2.



ניתן לשנות את שם הציר על ידי הקלדת שם אחר בשורת הכותרת.
לחיצה על החץ בתפריט מאפשרת לדפדף בין ה-Timelines השונים.

לאחר הוספת ציר זמן חדש, ניתן לגרור אליו כל שכבה הממוקמת במסמך.
ניתן להפעיל את האנימציה בחלון באופן אוטומטי מיד עם טעינת המסמך בדפדפן באמצעות סימון הפקודה Autoplay, או להציג במקביל אנימציות הנמצאות בחלונות Timelines שונים.
ניתן גם להציג את האנימציה בכל חלון בנפרד באמצעות כפתורים המפעילים פקודות מחלון Behavior.
תחילה יש לסמן את הכפתור ואז לבחור בפקודה Play Timeline שבחלון Behavior. בחלון שנפתח ניתן לבחור את חלון האנימציה שיופעל.

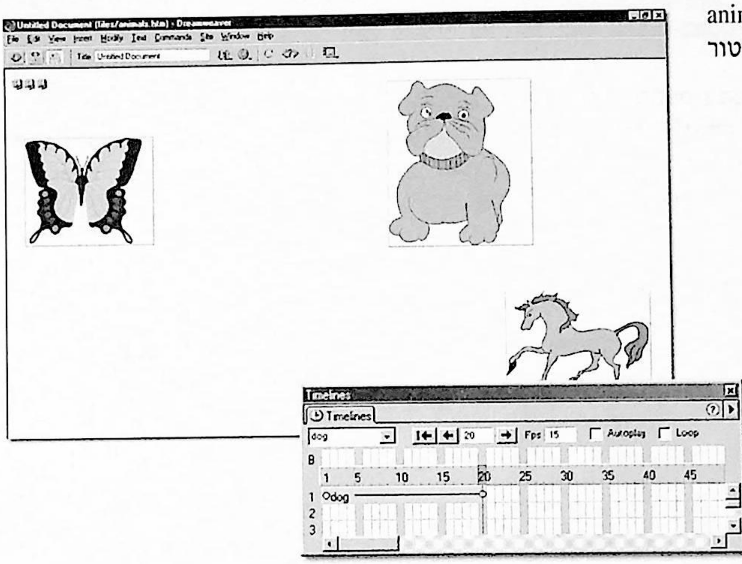


חשוב לזכור!

- כל צירי הזמן חופפים זה לזה.
הוספת Timeline אין משמעותה הוספת חלון חדש, אלא הוספת ציר זמן חופף בעל הגדרות תכנותיות שונות.
- בעת העבודה בתוכנה, לא ניתן לראות את מיקומם האמיתי של שני עצמים בשני צירים שונים במקביל.
לפיכך, לא ניתן לסנכרן עצמים בשני צירי זמן שונים.

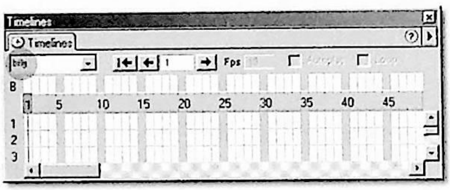
1. פתח את המסמך animals.htm מתוך תיקיית DHTML שבתקליטור המצורף.

פתח את חלון ה-Timelines.

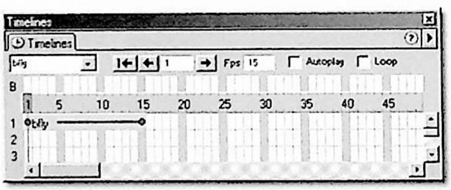


שים לב, חלון ה-Timeline Dog מכיל מסלול תנועה של השכבה Dog.

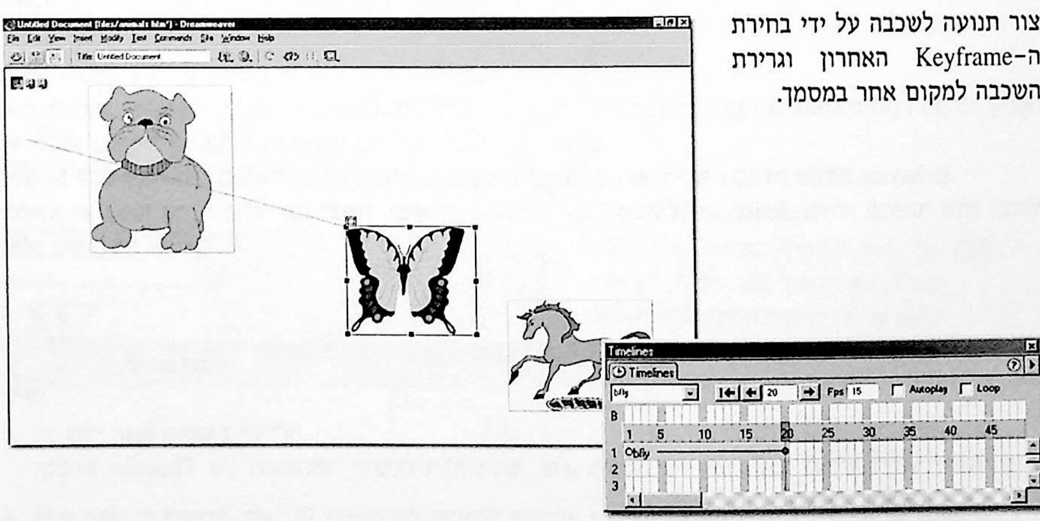
2. הוסף ציר זמן חדש בחלון Timelines באמצעות הפקודה Add Timeline שבתפריט חלון ה-Timelines.
שנה את שם ציר הזמן ל-bfly.

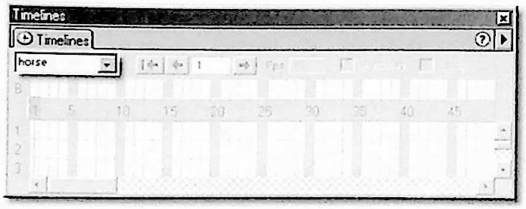


3. גרור את שכבת הפרפר לחלון ה-Timelines.

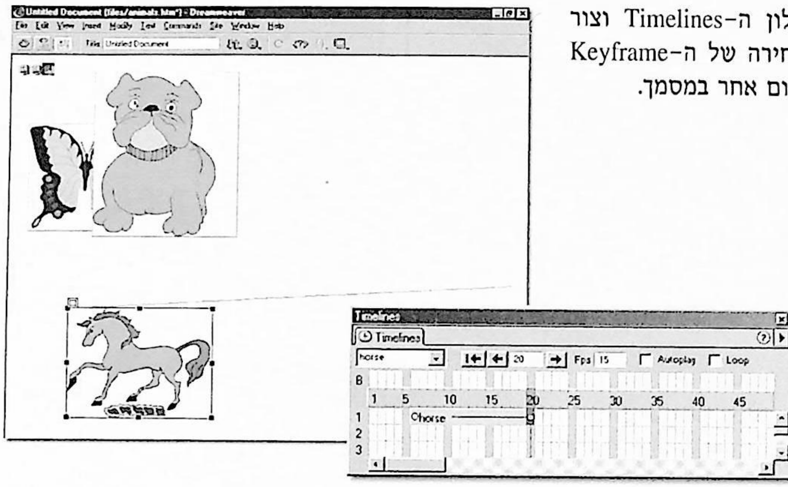


4. צור תנועה לשכבה על ידי בחירת ה-Keyframe האחרון וגרירת השכבה למקום אחר במסמך.

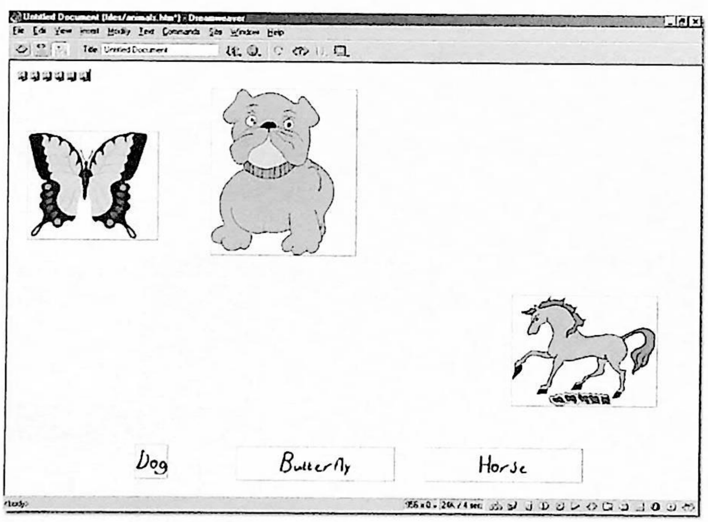




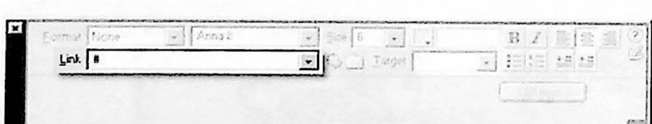
5 כעת, הוסף עוד ציר זמן חדש בחלון, באמצעות הפקודה Add Timeline מהתפריט הצדדי שבחלון ה-Timelines ושנה את שם ציר הזמן ל-Horse.



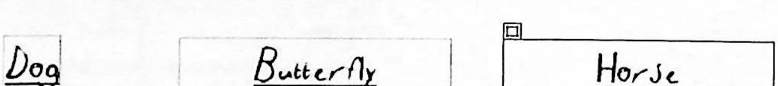
6 גרור את שכבת הסוס לחלון ה-Timelines וצור תנועה לשכבה באמצעות בחירה של ה-Keyframe האחרון וגרירת השכבה למקום אחר במסמך.



7 לאחר יצירת האנימציות, כל שנותר לעשות הוא, להוסיף כפתורים.
כל כפתור יפעיל אנימציה הנמצאת בציר זמן שונה.
כתוב את המלל הבא:
Dog, Butterfly, Horse.
את המלל ניתן לכתוב בתוך שכבות, בטבלה או סתם במסמך.



8 על מנת להוסיף פקודת Behaviors למלל, יש להפוך את המלל לקישור, וזאת על ידי הוספת הסימן סולמית (#) לשדה Link שבחלון ה-Properties.

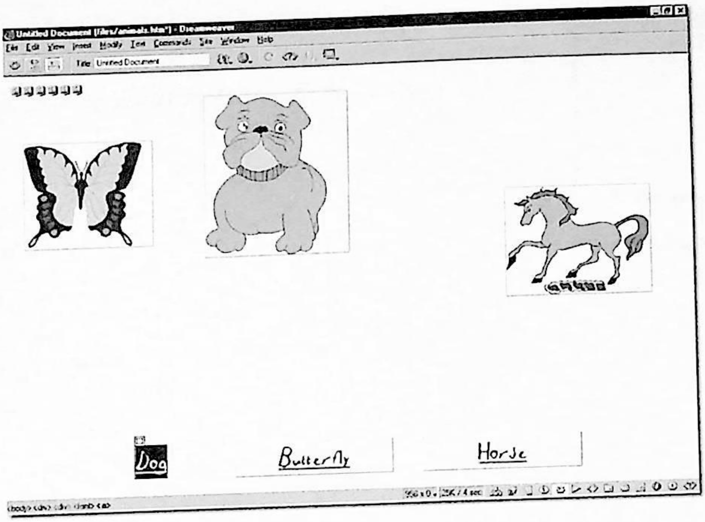


הפוך את שלוש המילים לקישור בעזרת הסימן #.

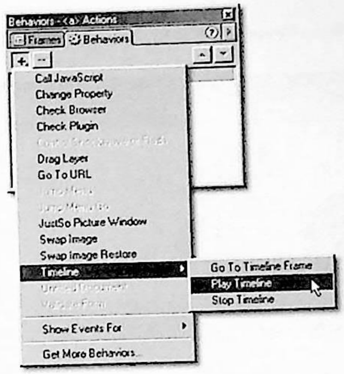


265

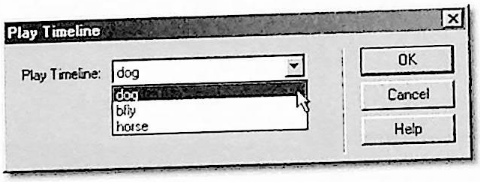
הסבר נוסף על הוספת פקודת Behavior בפרק **Behaviors**.



9 סמן את המילה Dog.
פתח את חלון ה-Behaviors ובחר בפקודה Play Timelines מתפריט המשנה Timeline.

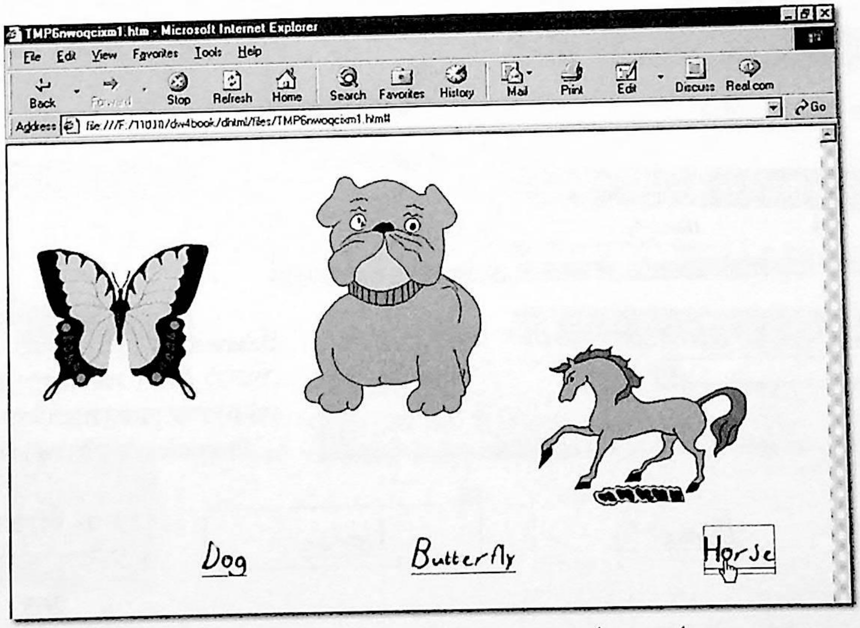


10 בחלון שייפתח תוכל לבחור את ציר הזמנים הרצוי לך, בחר באפשרות Dog, לחץ על כפתור OK לאישור החלון.



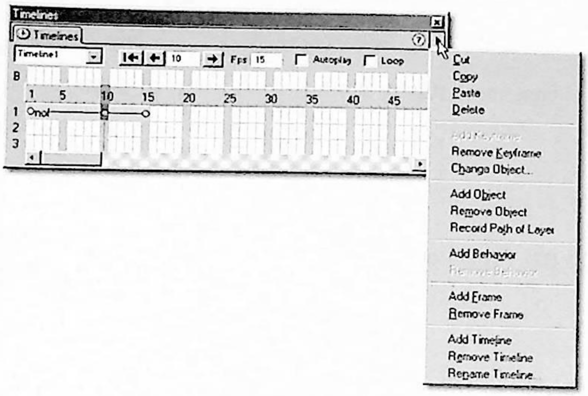
11 וודא כי הארוע (Events) המפעיל את האנימציה הוא onMouseDown.

חזור על התהליך פעמיים נוספות, על המלל Horse ו-Butterfly, כך שכל אחד מהם יפעיל את ציר הזמן המתאים לו.
הצג את המסמך בדפדפן על ידי הקשה על מקש F12, ולחץ על הכפתורים.
שים לב כי כל כפתור מפעיל עצם אחר (אל תשכח לבטל את האפשרות Autoplay בכל אחד מצירי הזמן השונים).



לחיצה על הכפתור Horse תגרום לסוס להתחיל לדהור

תפריט חלון Timelines



חתוך
Cut

העברה של הפריימים המסומנים לזיכרון הזמני של המחשב.

העתק
Copy

העתקה של הפריימים המסומנים לזיכרון הזמני של המחשב.

צרף
Paste

צירוף של הפריימים המסומנים מהזיכרון הזמני של המחשב.

מחק
Delete

מחיקה של כל הפריימים או של Keyframe מסומן.

הוסף Keyframe
Add Keyframe

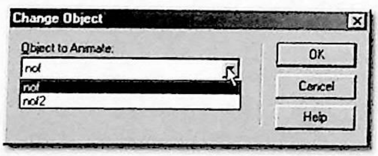
הפיכת הפריים המסומן ל-Keyframe. פקודה זו פעילה רק בעת סימון פריים אחד.

הסר Keyframe
Remove Keyframe

הפיכת Keyframe מסומן לפריים רגיל. פקודה זו פעילה רק בעת סימון Keyframe.

שנה עצם
Change Object

שינוי העצם המופיע בחלון Timelines, תמונה או שכבה.
עם שינוי השכבה בשכבה אחרת, תקבל השכבה החדשה את האנימציה של השכבה הראשונה.
בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה יש להגדיר איזו שכבה תפעיל את השכבה הממוקמת בפריים המסומן.



הוסף עצם
Add Object

הוספת שכבה או תמונה מסומנת לחלון **התזמון** (Timelines). פקודה זו זהה לגרירת העצם (תמונה או שכבה) לחלון **התזמון** (Timelines).

הסר עצם
Remove Object

הסרה של שכבה או תמונה מחלון **התזמון** (Timelines) (לא מהמסך רק מחלון Timelines!).

הקלט אנימציה
Record Path Of Layer

יצירת אנימציה מבלי לערוך ידנית את חלון **התזמון** (Timelines).

הוסף Behavior
Add Behavior

הוספת של פקודת Behavior בפריים מסומן, פקודה זו תופעל כשהאנימציה תגיע לפריים זה.
ניתן להוסיף פקודת Behavior גם לערוץ B שבראש חלון **התזמון** (Timelines).

הסר Behavior
Remove Behavior

הסרת פקודת Behavior מפריים מסומן.

הוסף פריים
Add Frame

הוספת פריים בחלון **התזמון** (Timelines). תאריך את משך התנועה של השכבה המסומנת.

הסר פריים
Remove Frame

הסרת פריים מסומן תקצר את משך התנועה של השכבה המסומנת.

הוסף ציר זמן
Add Timeline

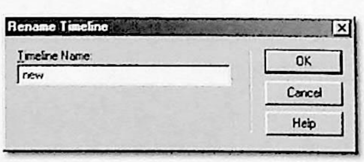
הוספת ציר זמן חדש, בחלון **התזמון** (Timelines).

הסר ציר זמן
Remove Timeline

הסרת ציר הזמן הפעיל.

שינוי שם ציר הזמן
Rename Timeline

שינוי שם ציר הזמן הפעיל.
בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה יש להקליד את השם החדש של ציר הזמן הפעיל.



18

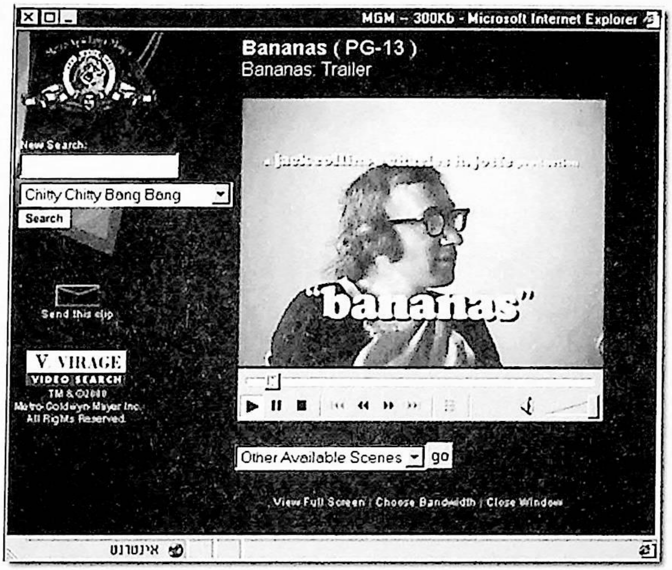
שילוב מולטימדיה

Dreamweaver 4



מולטימדיה

מכיוון שהשימוש במודמים מהירים יחסית, הופך נפוץ יותר ויותר, גם הוספת קבצי מולטימדיה באינטרנט, הולכת וצוברת פופולריות. למעשה, יותר ויותר אתרים זונחים את הצגת האתר בצורה המסורתית של מלל ותמונות, ומוסיפים קבצי מולטימדיה, כמו קבצי קול, סרטוני פלאש, קטעי וידאו ועוד. הוספת קבצים אלו מעשירה את האתר ומציעה אפשרויות עיצוב מגוונות יותר.



דוגמה לאתר המציג קטעי וידאו (www.mgm.com)

רוחב הפס

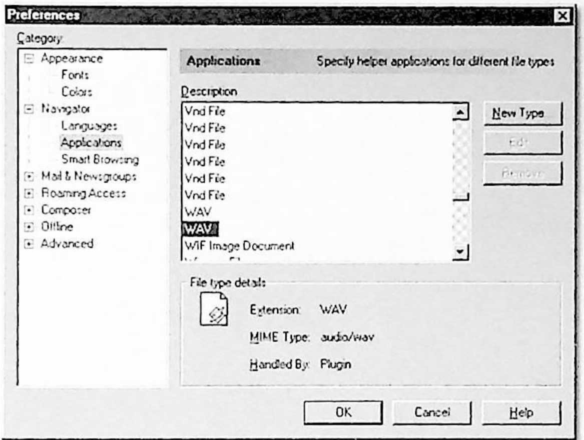
לפני הוספת מולטימדיה לאתר, כדאי להתחשב במספר מגבלות, כמו מהירות המודם, משקל הקבצים ורוחב הפס. רוחב הפס הוא רוחבו של "צינור" האינטרנט, ומציין את כמות המידע שטוען הדפדפן למחשב בזמן ההתחברות לאינטרנט. לדוגמה, גולש שמהירות המודם שלו היא 28.8k, ימתין יותר מ-4 דקות להורדת סרטון שגודלו 1 MB.

הצגת מולטימדיה בדפדפן

הדפדפנים השונים מוגבלים להצגת קבצי HTML ותמונות מסוג GIF, JPEG, PNG.
כאשר הדפדפן נתקל בקובץ מסוג שונה - קול, וידאו, מולטימדיה, תמונות במבנה שונה ועוד - הוא נעזר בתוכנות חיצוניות על מנת להציגו. תוכנות העזר, מרחיבות את יכולותיו של הדפדפן, ומאפשרות לו להציג קבצים שאינם מוכרים לו באופן טבעי.
תוכנות אלו, נקראות תוספים (Plugins) או ActivX. למעשה, כאשר הדפדפן נתקל בקובץ מוזר (לדעתו), הוא מזהה את סוג הקובץ ומוצא את התוסף (Plugin) שיודע להציג אותו (בתנאי שקיים תוסף כזה).
ישנם מספר מבנים סטנדרטיים המזוהים על ידי הדפדפן ומשוייכים אוטומטית לתוכנות עזר. מערכת זו של זיהוי הקבצים ושייוכם האוטומטי נקראת MIME (Multipurpose Internet Mail).
באפשרויות התצוגה של הדפדפנים השונים ניתן לראות את מערכת ה-MIME, וכך בעצם להציג את רשימת הקבצים המזוהים על ידי הדפדפן ואת התוכנות המפעילות אותם. בחלון זה ניתן גם להוסיף סוגי קבצים חדשים שיזוהו על ידי הדפדפן. בנוסף, ניתן לקשר כל סוג קובץ לתוכנת עזר המתאימה לפתיחתו.

שיוך הקבצים לתוכנת העזר בדפדפן Netscape

בחלון **העדפות** (Preferences) ניתן לשייך כל סוג של קובץ, לתוכנה המתאימה.





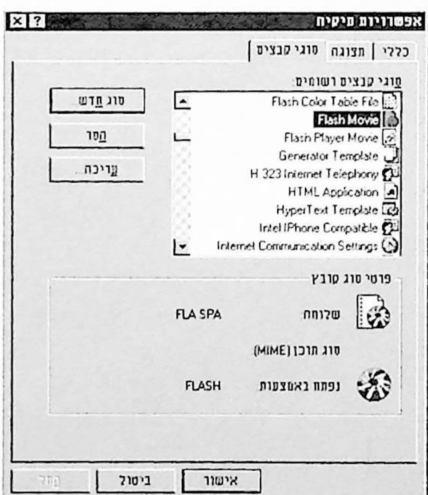
על מנת לראות את רשימת התוספים המגיעים עם Netscape, יש לבחור בפקודה About Plugins מתפריט Help.

שיוך הקבצים לתוכנת העזר בדפדפן Explorer



ניתן לשייך כל סוג של קובץ לתוכנת העזר המתאימה לפתיחתו על ידי בחירה באפשרויות תיקייה מתפריט המשנה הגדרות שבכפתור התחל (Start). בחלון שייפתח, יש לבחור בקטגוריה סוגי קבצים (File Types).

במידה והדפדפן אינו מוצא תוכנת עזר מתאימה לפתיחת הקובץ, הוא ייתן לגולש את האפשרות לשמור את הקובץ במחשבו.



חלק מהתוספים (Plugins) המאפשרים להציג מולטימדיה מותקנים אוטומטית עם שני הדפדפנים העיקריים Netscape ו-Explorer.
לצערנו, ישנם תוספים רבים שאינם מותקנים אוטומטית.
אם אין לגולש את התוסף המתאים, הוא לא יוכל לצפות בקבצים עד שיתקין תוסף זה!
כיוון שאין באפשרותך לדעת מראש האם התוסף הדרוש לצפייה באתר שלך מותקן במחשבו של הגולש או לא, מומלץ כי תוסיף הפניה אל הכתובת בה ניתן להוריד את התוסף הדרוש.
תוכנת Dreamweaver מציעה מספר דרכים לבדוק את התוספים במחשבו של הגולש. במידה וחסרים אצלו תוספים, ניתן להפנות אותו אל עמוד חלופי שאינו מכיל מולטימדיה או אל עמוד אינטרנט ממנו יוכל להוריד את התוסף הדרוש.

קבצי קול

השימוש בקבצי קול באתר יכול לשפר את חווית הגלישה במידה ניכרת. שימוש נכון במוזיקה שקטה יכול לספק אווירה מסוימת, אפקטים קוליים המתלווים למאורעות המתרחשים בדף, כמו צליל הקשה בעת לחיצה על כפתור, עשויים להדגיש את האינטראקטיביות של האתר ולשתף את הגולש באירועים. שימוש בקטעי קול יכול להסביר על התרחשות מסוימת באתר ולסייע בניווט בתוך האתר.

כל אלו ועוד, יכולים להוסיף לאתר מימד נוסף ולהעשיר אותו - בתנאי, כמובן, שהשימוש בקובץ הקול נעשה בצורה חכמה ונכונה. שימוש לא נכון בקבצי קול, כמו מוזיקה רועשת המסיחה את תשומת הלב מהמידע שבאתר או שימוש במספר צלילים במקביל, או בקבצי קול כבדים הדורשים זמן טעינה רב, עלול לגרום לגולש לברוח מהאתר שלך במהירות, ולא לשוב אליו לעולם.

מבנה קבצי קול (Sound)

ישנם מספר הבדלים בין המבנים של קבצי הקול. ההבדלים העיקריים הם באיכות הקולית ובמשקל הקבצים.

ניתן לחלק את קבצי הקול לשתי קבוצות: קבצים הפועלים בשיטת "שטף" (Streaming) וקבצי קול "רגילים".

קבצי קול "רגילים"

בשיטה זו נטען קובץ הקול במלואו, לפני שהוא מושמע בדפדפן.

השמעת קבצים אלו עלולה לגזול זמן רב, בגלל הזמן שלוקח לקובץ להיטען במחשב, לפני השמעתו. השימוש בקבצים אלו מומלץ רק לקבצי קול קטנים שזמן הטעינה שלהם קצר, כמו אפקט אמירת מילה, קטע מוזיקלי קצר מאוד, ועוד. בדרך כלל, על מנת להשמיע קבצים אלה, אין צורך בהתקנה של תוספים מיוחדים.

מבני הקול המושמעים בשיטה זו:

- **WAV** - מבנה הקובץ האיכותי ביותר אך גם הכבד ביותר לשמירת מידע של קול בקבצים. מבנה זה פותח במשותף על ידי מיקרוסופט ו-IBM. החל מ-Windows 95, התמיכה במבנה הקובץ הזה מובנית במערכת ההפעלה חלונות.

- **(Audio Interchange File Format) AIFF** - מבנה קובץ אשר פותח על ידי Apple ומשמש כסטנדרט למחשבי מקינטוש. המידע נשמר כמונו או סטריאו בפס מידע של 8 ביט. מבנה קובץ זה אינו תומך במידע דחוס.

שטף (Streaming)

חלק מקבצי הקול פועלים בשיטה הנקראת שטף. שיטה זו טוענת את קובץ הקול בחלקים קטנים, כאשר הקול מתחיל להישמע מיד לאחר טעינתו של חלק קטן מהקובץ, בזמן ששאר הקובץ ממשיך להיטען ברקע.

השימוש בקבצי קול הפועלים בשיטת "שטף" מיועד לקבצי קול ארוכים, שזמן הטעינה שלהם ארוך. במקום שהגולש יצטרך להמתין עד שכל הקובץ יטען במחשב ורק אז יתחיל לשמוע את הקול, הגולש יקשיב לחלק שכבר נטען.

בדרך כלל, על מנת להשמיע קבצים אלה, יש צורך בהתקנה של תוספים מיוחדים.

מבני הקול המושמעים בשיטה זו:

- **Real Audio**
- **MIDI**
- **MP3**
- **Liquid Audio**
- **QuickTime**

Real Audio



מבנה קובץ אשר פותח על ידי Real Network.
נועד לתמיכה בסטריאו FM.
כדי לנגן קובץ מסוג זה דרוש נגן Real Player או Plugin.
ניתן להוריד את התוכנה מהאתר www.real.com.

MIDI

מבנה קובץ המקשר בין אמצעי נגינה אלקטרוניים. במקורו, מבנה MIDI לא נועד למחשבים אלא תפקד כפרוטוקול דיגיטלי, השתלב בעולם המחשבים ונמצא בשימוש באינטרנט משנת 1995.
כדי ליצור קבצי MIDI, יש לחבר למחשב סינטיסייזר (המכיל יכולות MIDI), באמצעות כרטיס הקול.
קבצי MIDI הם קבצים שמשקלם קל ביותר. מתאימים במיוחד לנעימות, אך עשויים לאבד מידע כשמדובר בתזמורת או כלי מיתר, שלא לדבר על שירה.

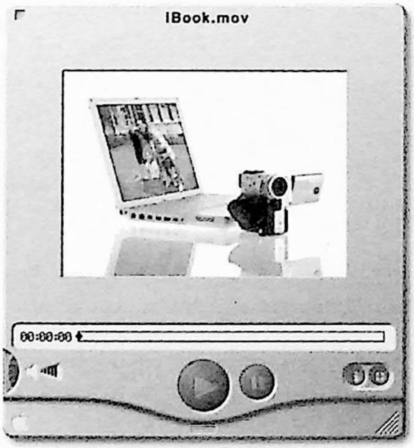
MP3 (Mpeg Audio Layer 3)

מבנה קול דחוס, איכותי מאד וקל יחסית ל-WAV (בערך 1 ל-21), שהפך לסטנדרט בתחום האינטרנט והמולטימדיה.
הפורמט הפופולרי ביותר לקבצי הורדה (חוקיים וכאלה שחוקיותם מוטלת בספק...).

Liquid Audio

מבנה קול היוצר קבצי קול באיכות טובה במיוחד ובמשקל קטן.

QuickTime

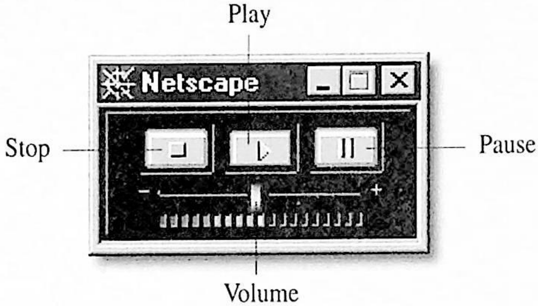


מבנה היכול להציג סרטים, קבצי קול ותמונות.
כדי לנגן קובץ מסוג זה דרוש נגן QuickTime. ניתן להוריד את התוכנה מהאתר www.apple.com.

הוספת קול למסמך

ישנן שתי דרכים להוספת צלילים למסמך אינטרנט.
הדרך הפשוטה ביותר היא באמצעות יצירת קישור לקובץ קול, כך שבלחיצה על כפתור ייטען קובץ הקול בדפדפן.
דרך נוספת היא באמצעות "הטמעת" הקובץ במסמך עצמו. בדרך זו ניתן לקבוע, כי הקובץ ינוגן מיד עם טעינת העמוד בדפדפן, ללא צורך בלחיצה על כפתור.
בשתי השיטות ישתמש הדפדפן בתוסף (Plugin) על מנת לנגן את הצלילים. לכל תוסף ממשק משלו באמצעותו יכול הגולש לעצור, להפסיק או לנגן את קבצי הקול וכן לקבוע את עוצמת הקול.

ממשק התוסף LiveAudio, המגיע עם הדפדפן Netscape.



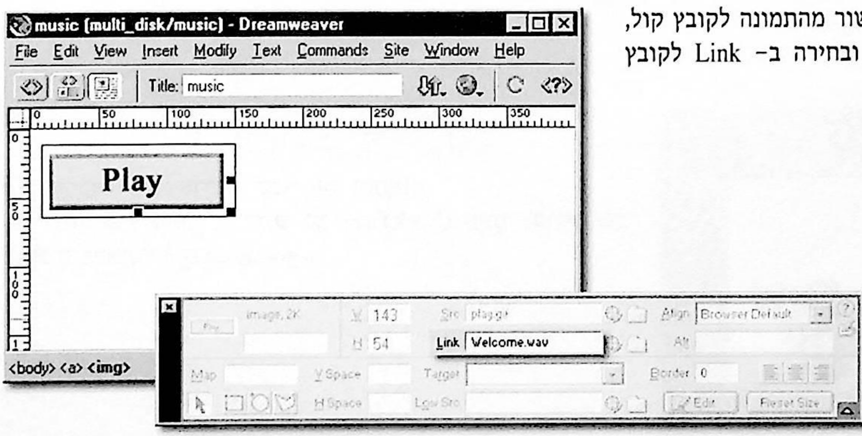


משתמשי חלונות - לגולש חייבים להיות כרטיס קול ורמקולים, על מנת לשמוע קטעי קול. הרמקולים חייבים להיות מחוברים למחשב.
משתמשי מקינטוש - דלגו הלאה. נושא הקול הוא טבעי לחלוטין במחשב שלכם.

יצירת קישור לצלילים

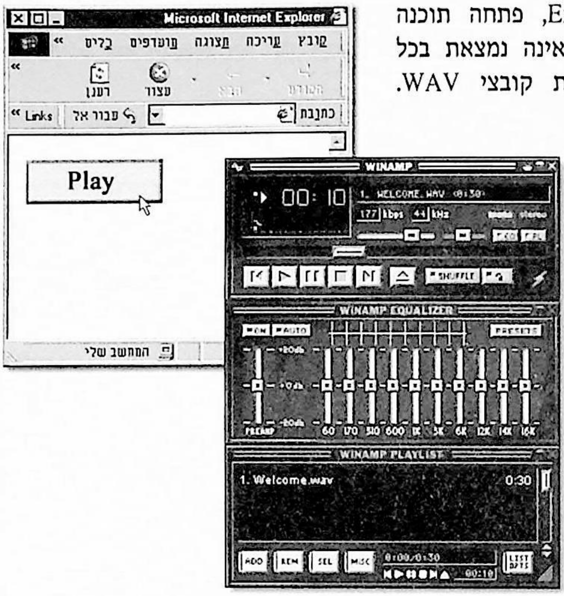
יצירת קישור לקובץ קול, זהה לקישור למסמך HTML.
תחילה יש לסמן את המלל או את התמונה הרצויים, ולאחר מכן יש לבחור בחלון **המאפיינים** (Properties) בשדה Link את קובץ הקול, זה שיפתח בדפדפן בעת לחיצה על הקישור.

בדוגמה הבאה, נוצר קישור מהתמונה לקובץ קול, על ידי סימון התמונה ובחירה ב- Link לקובץ welcome.wav.



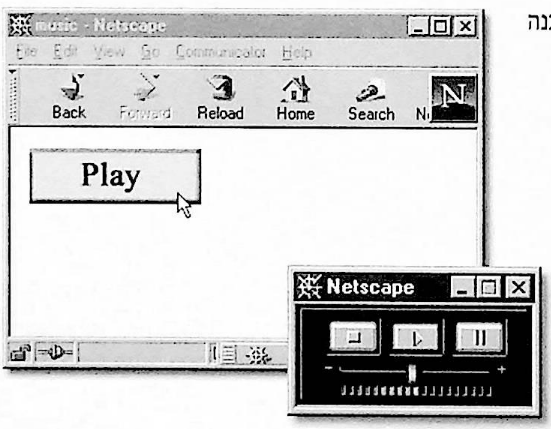
"תצוגת" קובץ הקול ב-Explorer

בדוגמה, לחיצה על הכפתור Play בדפדפן Explorer, פתחה תוכנה בשם "Winamap" שמנגנת את המוזיקה. תוכנה זו אינה נמצאת בכל מחשב, והיא הוגדרה במחשב זה כתוכנה הפותחת קובצי WAV.



"תצוגת" קובץ הקול ב-Netscape

לחיצה על הכפתור Play בדפדפן Netscape, פתחה תוכנה בשם "Netscape Audio Player", שמנגנת את המוזיקה.



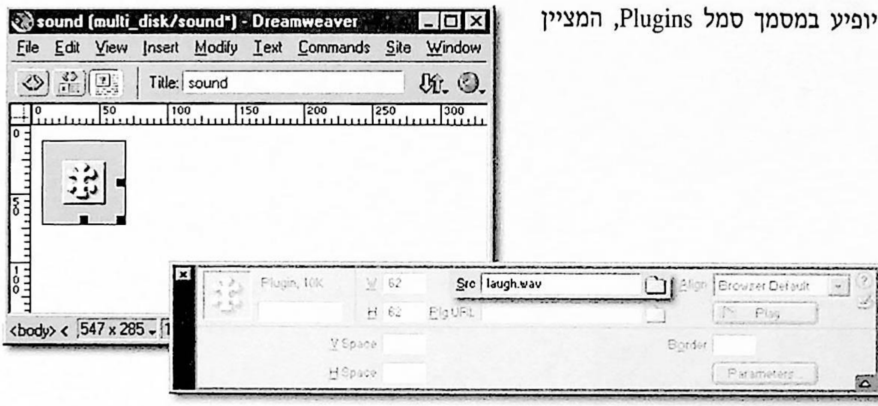
הטמעת קובץ קול במסמך

ניתן להוסיף קובץ קול גם באמצעות הטמעתו, כך שעם טעינת הדף בדפדפן, הקובץ "ינוגן" באופן אוטומטי. בשיטה זו ניתן להסתיר את חלון הבקרה, כך שהגולש ישמע את הצלילים, אך לא יוכל לשלוט או להפעיל אותם.



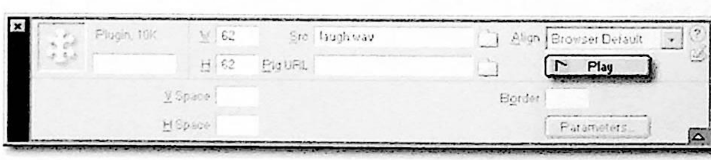
על מנת להוסיף קובץ קול, יש ללחוץ על כפתור Insert Plugin בקטגוריה Special שבחלון Objects. בחלון שייפתח יש לסמן את קובץ הקול הרצוי.

לאחר בחירת הקובץ, יופיע במסמך סמל Plugins, המציין את מיקום הקובץ.

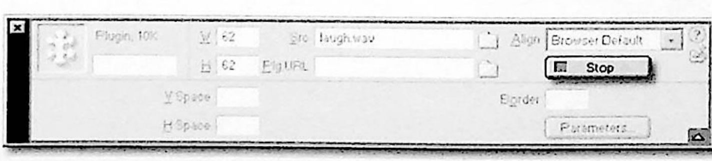


ניגון מוקדם של קובץ הקול בתוכנת Dreamweaver

לחיצה על כפתור Play שבחלון **המאפיינים** (Properties), תגרום לניגון קובץ הקול בתוכנה.



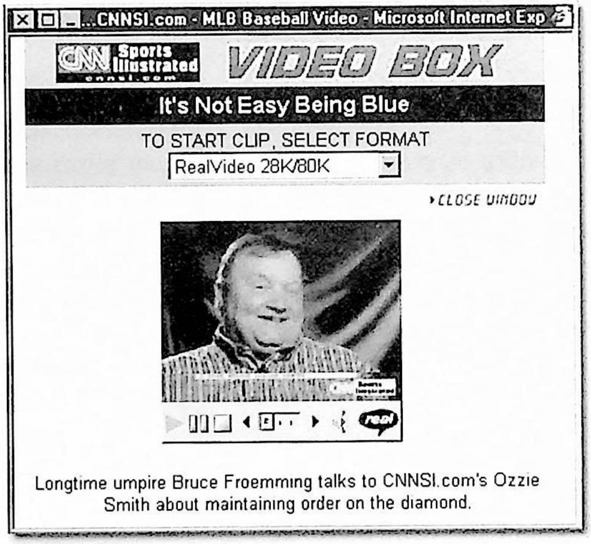
כאשר קובץ הקול מתנגן, משתנה כפתור Play לכפתור עצור אדום.



וידאו באתר

לא רחוק היום בו ניתן יהיה להשתמש בקטעי וידאו "בזמן אמיתי" באינטרנט, להציג תוכניות טלויזיה, קטעי סרטים, הצגות, קטעי מחול, להדגים דברים שונים, ולהציג את תוכן האתר לא רק באמצעות מלל ותמונות, אלא גם באמצעות וידאו ארוך המסביר, מציג, מנגן ועוד.

בינתיים, מצב הווידאו באינטרנט אינו מזהיר. איטיות המודמים הביתיים ומשקלם של קבצי הוידאו, אינם מאפשרים צפייה טובה בוידאו ברשת האינטרנט, ולרוב, הצפייה בוידאו תהיה מתסכלת מאוד. הנה אתה רואה בסרט את הדמות מנסה ללכת, היא מנסה להרים את הרגל, לאט לאט, בינתיים אתה הולך לאכול, להתקלח, אפילו לנוח קצת, כשתחזור למחשב, הדמות שבסרט עדיין מנסה לצעוד את הפסיעה הראשונה, מוגזם? לא בטוח.
בגלל מגבלות אלו, הוספת וידאו לאתר תשמש רק כתוספת, ולא תהווה את התוכן העיקרי של האתר. בנוסף, על קבצי הוידאו להיות קצרים ובאיכות נמוכה יחסית, על מנת לצמצם את משקלם. מומלץ גם ליידע את הגולש על משקל הקובץ וזמן הורדתו ולתת לו להחליט האם ברצונו לצפות בוידאו זה או לא.



שימוש נכון בקטעי וידאו ניתן למצוא באתר של CNN (www.cnn.com). הגולשים באתר זה יכולים לקרוא את המידע באתר ורק אלו הרוצים לראות קטעי וידאו, יכולים לבחור בכך. האתר מספק מידע על קובץ הוידאו ואפשרות לבחור את מבנה הוידאו הרצוי.

יצירת תוכן וידאו

על מנת להוסיף תוכן וידאו לאתר יש צורך, כמובן, בקטע וידאו. קטעי וידאו ניתן ליצור באמצעות תוכנות מיוחדות לעריכת וידאו, כמו Adobe Premiere, After Effects, FinalCutPro או באמצעות שימוש בוידאו קיים. ניתן למצוא באינטרנט קבצים רבים, בספריות שונות או על גבי תקליטורים. יש לזכור שרוב קטעי הוידאו הקיימים, מוגנים בזכויות יוצרים ואין לפרסמם ללא רשות.

כמובן, ניתן להוסיף גם קטעי וידאו שצילמת בעצמך, אולם אז יש לדגום אותם אל המחשב באמצעות ציוד מיוחד ולערוך אותם בתוכנות מיוחדות. תהליך זה כבר חורג מתחום ספר זה, ותוכל להשיג מידע נוסף בספרי עריכת וידאו שונים.
הקבצים הנפוצים לשימוש בוידאו הם: MPEG, AVI, ו-QuickTime.

MPEG (Moving Picture Experts Group)

מבנה קובץ לשמירת סרטוני וידאו באיכות גבוהה. הקבצים הם בעלי דחיסה גבוהה מכיוון שהם שומרים את השינויים מפריים לפריים. הדחיסה שהוא יוצר היא Lossy (מאבד מאיכותו), אך בדרך כלל עין אנושית לא מסוגלת להבחין בכך. לפורמט שני סטנדרטים - mpeg1 (רזולוציה של 352 על 240 במהירות של 30 FPS), mpeg2 (רזולוציה של 720x480 או 1280x720 במהירות של 60 FPS), וכן פורמט mpeg4 התומך בכל הסטנדרטים של טלויזיה (NTSC וכדומה).

AVI (Audio Video Interleave)

מבנה הקובץ המקובל להצגת וידאו במערכת ההפעלה חלונות. נוצר על ידי מיקרוסופט לאחסון מידע של וידאו ואודיו. הקבצים ברזולוציה של 240x320 פיקסלים, במהירות של 30 FPS.

QuickTime

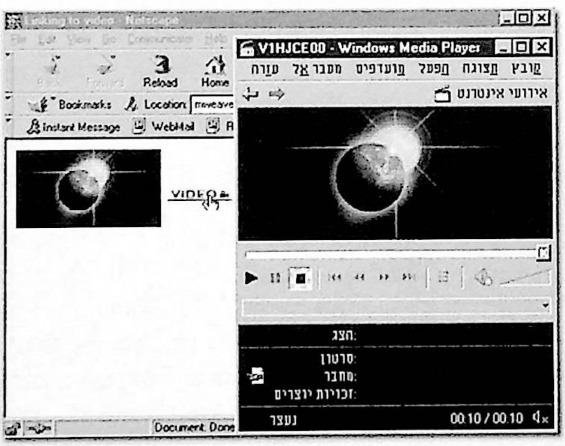
מבנה קובץ שפותח על ידי Apple לתמיכה בוידאו ובאנימציה. QuickTime מובנה במערכת ההפעלה של מקינטוש. על מנת לנגן QuickTime ב-PC נדרשת התקנה של התוכנה (ניתן להוריד מאתר www.apple.com).

הוספת וידאו למסמך

ישנן שתי דרכים להוספת וידאו למסמך אינטרנט. הדרך הראשונה היא יצירת קישור לקובץ וידאו, כך שבלחיצה על כפתור יטען קובץ הוידאו ויוצג בדפדפן באמצעות תוכנת עזר מתאימה.
דרך נוספת היא באמצעות "הטמעת" הקובץ במסמך עצמו. בדרך זו מוצג הסרטון מיד עם טעינת המסמך בדפדפן ונראה כחלק מהמסמך עצמו.
שימוש בשיטה של "הטמעת" קבצי וידאו במסמך אינו מומלץ. איכות הצפייה בוידאו בזמן אמיתי באינטרנט, גרועה מאוד ולוקחת זמן רב. עדיף להשתמש בשיטה בה הגולש לוחץ על הקישור לקובץ הוידאו ומוריד אותו למחשב, ובינתיים הוא יכול להמשיך ולגלוש.

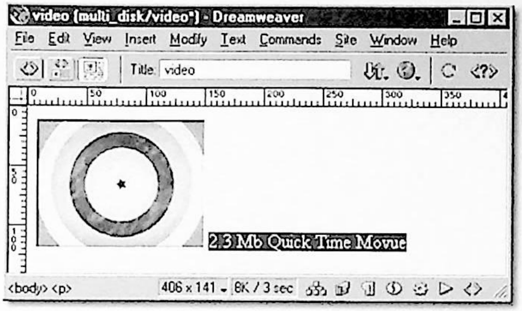
יצירת קישור לקובץ וידאו

יצירת קישור לקובץ וידאו, זהה לקישור למסמך HTML:
תחילה, יש לסמן את המלל או את התמונה הרצויים, לאחר מכן יש לבחור בקובץ הוידאו הרצוי בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties). קובץ זה יוצג בדפדפן לאחר לחיצה על המלל או על התמונה.
לחיצה של הגולש על המלל, תוריד את קובץ הוידאו ותציג אותו באמצעות תוכנת העזר המתאימה.



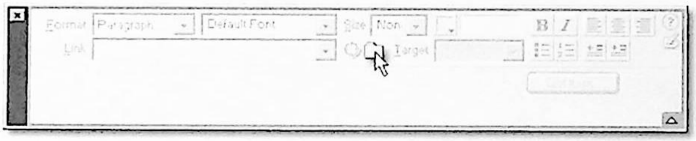
קישור לקובץ וידאו – צעד אחר צעד

1 פתח את המסמך video.html מתיקיית Multimedia שבתקליטור המצורף.

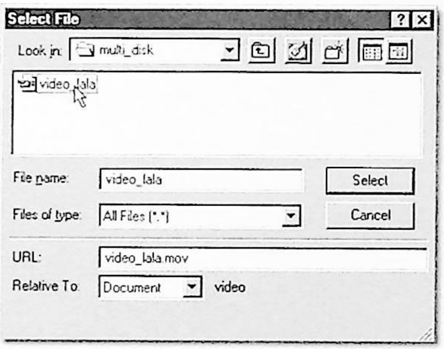


2 סמן את המלל במסמך
(מלל זה יקשר לקובץ הוידאו).

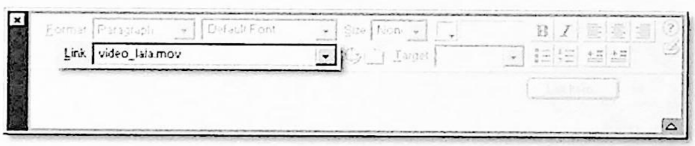
3 לחץ על דמות התיקייה בשדה Link שבחלון **המאפיינים** (Properties), על מנת לבחור את קובץ הוידאו הרצוי.



4 בחלון שייפתח, בחר בקובץ video_lala.mov מתיקיית Multimedia שבתקליטור המצורף.
לחץ על כפתור Select.



6 כעת יופיע שם קובץ הוידאו בחלון **המאפיינים** (Properties) בשדה Link.



7 פתח את המסמך בדפדפן, לחץ על המלל המקשר, וצפה בוידאו.



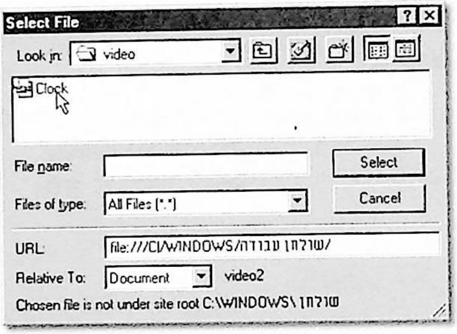
הטמעת קובץ וידאו במסמך

לאחר הטמעת קובץ הוידאו במסמך, טעינת המסמך בדפדפן תציג את הוידאו כחלק מהמסמך.
כאמור, שיטה זו אינה מומלצת, כיוון שטעינת הסרט בדפדפן עלולה להימשך זמן רב וייתכן שהגולשים אינם מעוניינים להמתין זמן זה כדי לצפות בסרט.

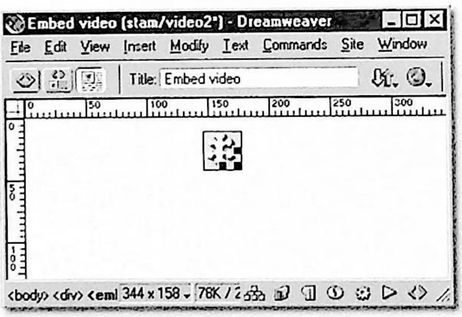
על מנת להוסיף למסמך קובץ וידאו, יש ללחוץ על כפתור Plugins בקטגוריה Special שבחלון Objects.



בחלון שייפתח, יש לסמן את קובץ הוידאו הרצוי.

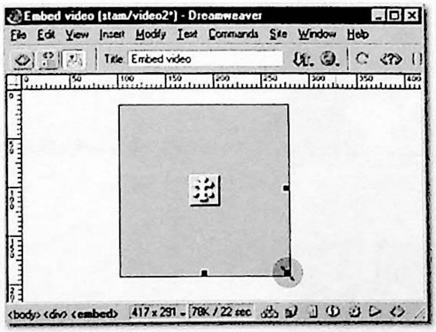


לאחר בחירת הקובץ הרצוי יופיע במסמך סמל ה-Plugins,
סמל זה מציין את מיקום הסרט במסמך.



שינוי גודל הסרטון

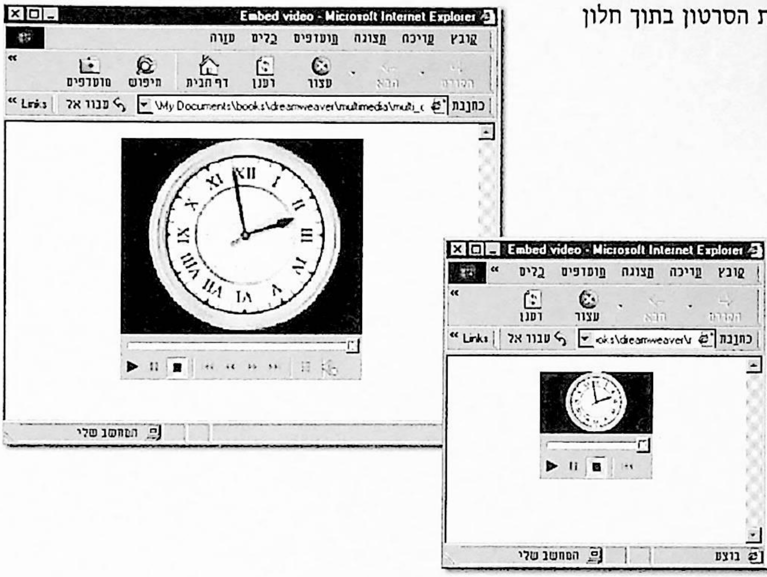
כברירת מחדל, גודלו של הסרטון יהיה 32x32 פיקסלים. ברוב המקרים, מידות אלו יהיו קטנות ממידותיו של הסרטון. על מנת לשנות את גודל הסרטון, יש לגרור את נקודת הפינה של סמל ה-Plugins, עד לקבלת הגודל הרצוי.



תצוגת הסרטון בדפדפן

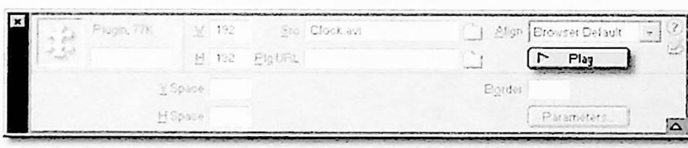
פתיחת המסמך בדפדפן תציג את הסרטון בתוך חלון המסמך, לפי הגודל שנקבע.

הצגת הסרטון בגודל של 110x110 פיקסלים.

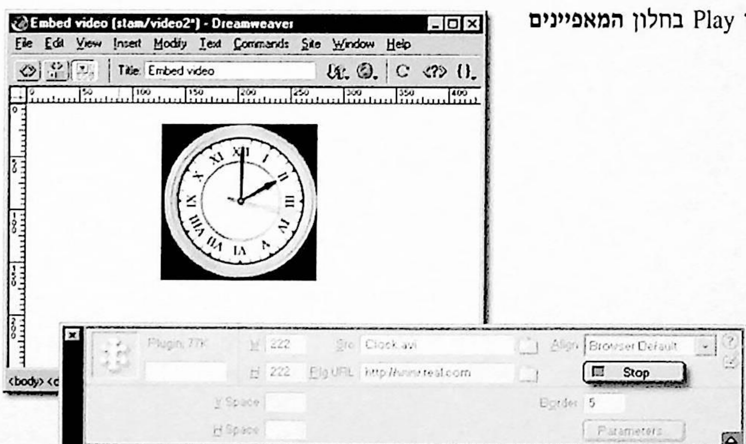


תצוגה מוקדמת של הסרטון בתוכנת Dreamweaver

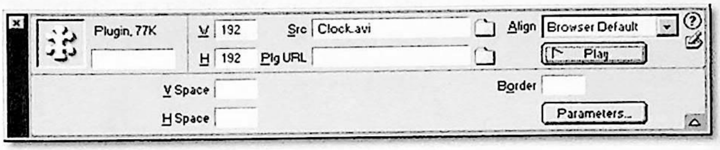
סימון הסרטון ולחיצה על כפתור Play שבחלון ה-Properties תגרום להצגת הסרטון בתוכנה.



כאשר הסרט מוצג, יישתנה כפתור Play בחלון **המאפיינים** (Properties) לכפתור עצור אדום.



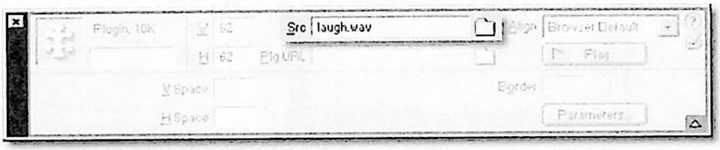
חלון מאפייני ה-Plugin



סימון קובץ וידאו או קובץ קול במסמך, יציג את מאפייני הקובץ בחלון **המאפיינים** (Properties). בחלון זה ניתן לקבוע את מידות הקובץ, המרווח בינו לשאר העצמים בדף ומאפיינים נוספים.

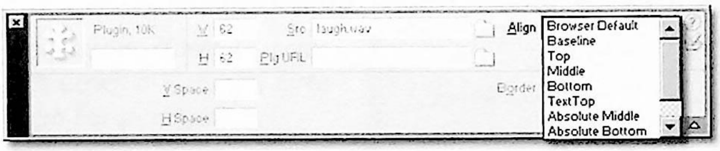
שים לב! חלון המאפיינים זהה בקבצי וידאו ובקבצי קול.

מקור הקובץ (Src)



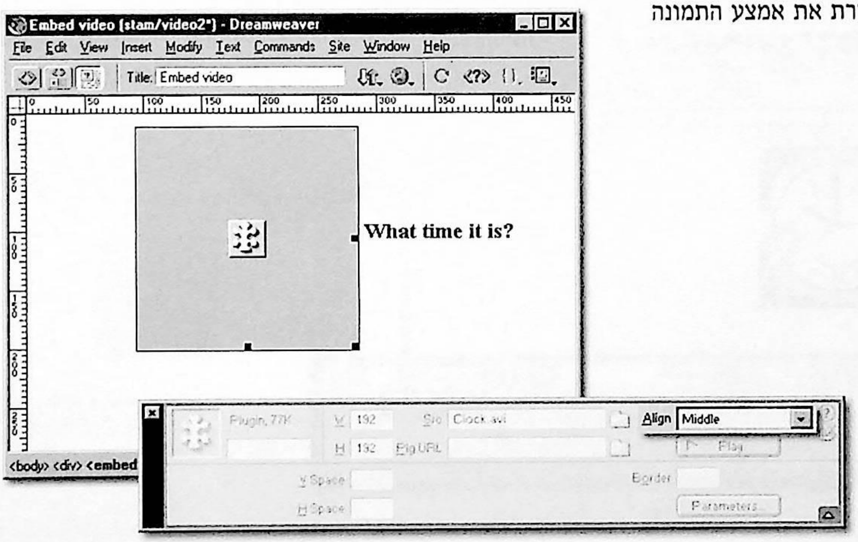
שדה זה מציג את שם הקובץ המסומן. לחיצה על דמות התיקייה שבשדה זה, תיפתח חלון בו ניתן לבחור בקובץ אחר במקום הקובץ הנוכחי.

יישור עצמים ביחס לקובץ מולטימדיה (Align)



יישור עצמים נוספים בשורה ביחס לקובץ המולטימדיה.

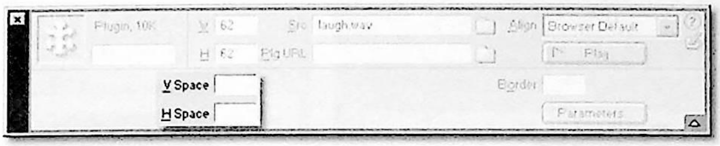
האפשרות Middle מיישרת את אמצע התמונה עם המלל.



יישור קובץ מולטימדיה במסמך זהה ליישור של תמונה. הסבר נוסף בפרק **שילוב תמונות באתר.**

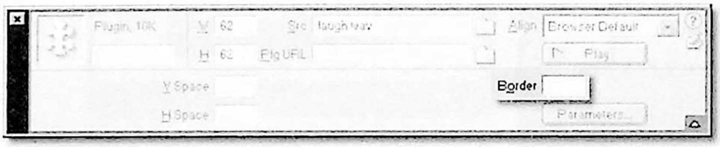
הוספת רווח מסביב לקובץ המולטימדיה (V Space, H Space)

V Space - בשדה זה יש להקליד את מספר הפיקסלים של הרווח הרצוי מצד ימין ושמאל של קובץ המולטימדיה.
H Space - בשדה זה יש להקליד את מספר הפיקסלים של הרווח הרצוי מעל ומתחת קובץ המולטימדיה.



עובי המסגרת (Border)

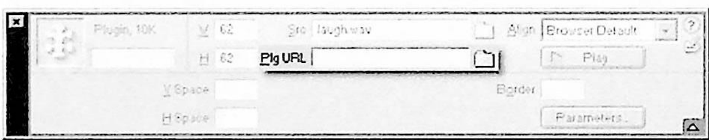
קביעת עובי המסגרת מסביב לתוכנה המציגה את קובץ המולטימדיה.





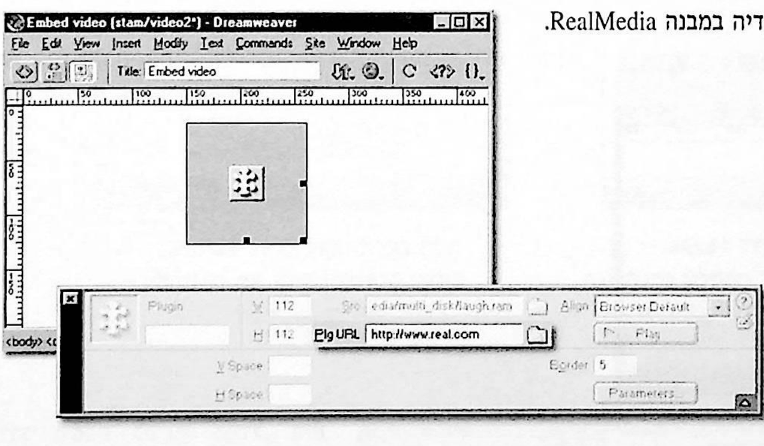
רבים מהדפדפנים ומהתוספים לא תומכים במסגרת זו, לכן השימוש בה אינו מומלץ במיוחד (חוץ מזה, היא מזכירה מודעות אבל...).

כתובת תוסף (Plg URL)



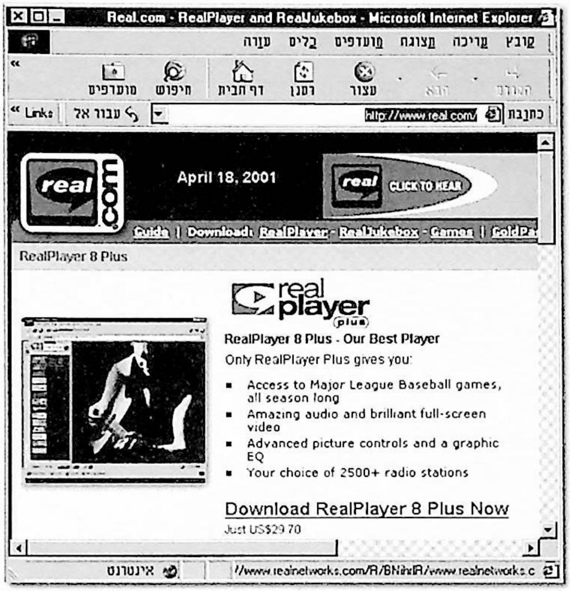
בשדה Plg URL ניתן להקליד את כתובת האתר בו ניתן להוריד את התוסף הדרוש להפעלת קובץ המולטימדיה, כך שבמידה והתוסף הדרוש אינו מותקן במחשבו של הגולש, הוא יועבר אוטומטית אל עמוד זה, שם יוכל להוריד למחשבו את התוסף.

בדוגמה הבאה נבחר קובץ מולטימדיה במבנה RealMedia.



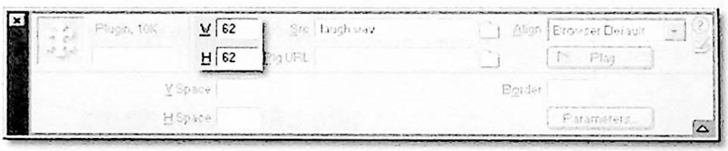
בשדה Plg URL הוקלדה כתובת האתר בו ניתן להוריד את התוכנה הדרושה לצפיה במבנה זה.

ואכן, פתיחת המסמך בדפדפן במחשב שבו לא נמצאה התוכנה הדרושה לפתיחת קובץ מסוג RealMedia, שלחה את הגולש אוטומטית לכתובת זו.



קביעות גודל חלון התוסף

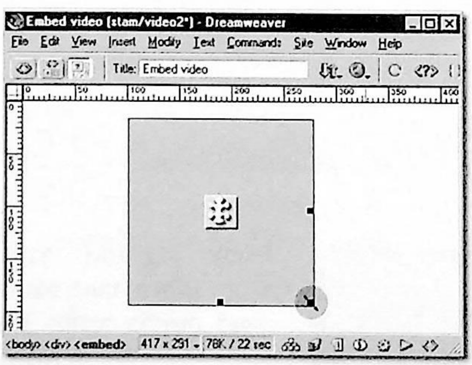
כאן ניתן לקבוע את מידות החלון שבו מוצג קובץ המולטימדיה.
כברירת מחדל, יקבע גודלו של ה-Plugin כ-32x32 פיקסלים.



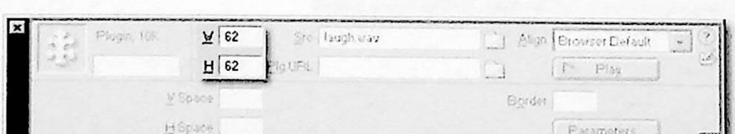


גם כאשר מציגים קובץ קול יש חשיבות רבה למידות החלון בו הוא מוצג, היות וחלון זה הוא בעצם חלון הממשק של התוסף, המציג את כפתורי הבקרה של הקול ולכל תוסף יש ממשק שונה המופיע בגודל שונה.
בגלל השימוש בתוסף שונה בכל דפדפן, קשה להעריך מראש את מידות חלון התוסף ולהתאימו בצורה מושלמת (לא גדול מידי או קטן מידי) לכל התוספים בכל הדפדפנים...

על מנת לקבוע את גודל החלון, יש לגרור אחת מנקודות הפינה של סמל ה-Plugins במסמך.



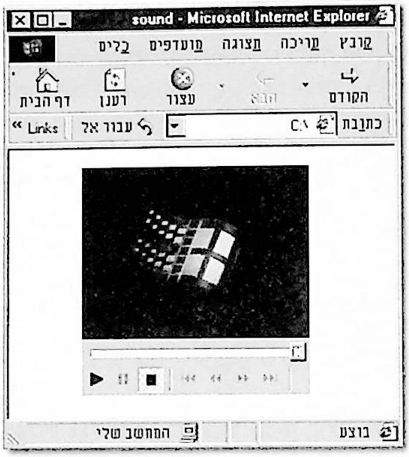
דרך נוספת לשינוי הגודל, היא באמצעות הקלדת ערך אחר בשדות W (רוחב) ו-H (גובה).



הצגת חלון בקרת הקול ב-Explorer



חלון בקרת הקול בגודל 64x64.
תוכנת הדפדפן מציגה רק חלק מהחלון של תוכנת העזר, כיוון שהגודל שהוגדר קטן מידי

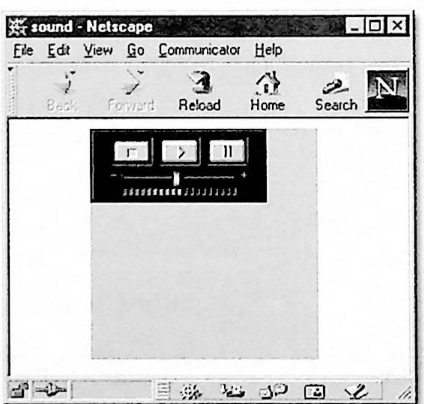


חלון בקרת הקול בגודל 128x128.
תוכנת הדפדפן מציגה את כל החלון של תוכנת העזר

הצגת חלון בקרת הקול ב-Netscape



חלון בקרת הקול בגודל 64x64.
תוכנת הדפדפן מציגה רק חלק מהחלון של תוכנת העזר, כיוון שהגודל שהוגדר קטן מידי

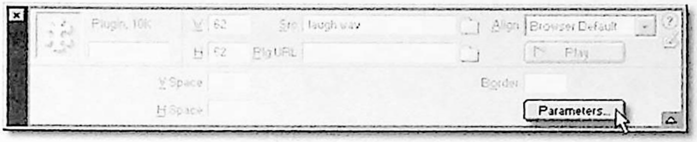


חלון בקרת הקול בגודל 128x128.
תוכנת הדפדפן מציגה את כל החלון של תוכנת העזר

קביעת מאפיינים נוספים לקבצי מולטימדיה (Parameter)

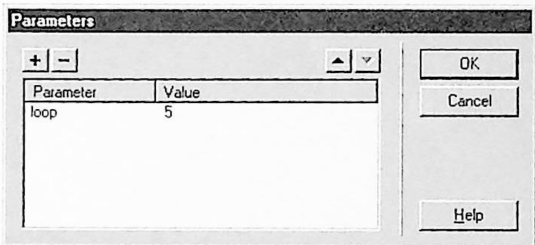
לקבצי מולטימדיה המוטמעים בעמוד, ניתן להוסיף תכונות המאפשרות שליטה רחבה יותר בקובץ, כמו הצגה אוטומטית של הקובץ, הסתרה של חלון הבקרה, קביעת עוצמת הקול ועוד. תכונות אלו לא מופיעות בחלון **המאפיינים** (Properties), ויש להוסיפם באופן ידני בתוך חלון **התכונות** (Parameter).

כדי להוסיף תכונות אלו לקבצי מולטימדיה, יש לסמן את הקובץ הרצוי וללחוץ על כפתור Parameter שבחלון **המאפיינים** (Properties).

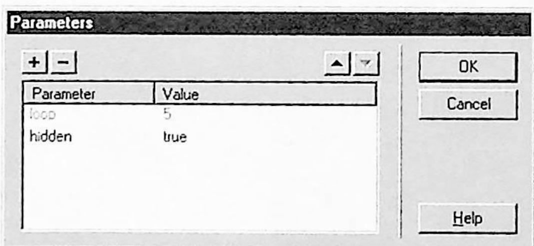


בחלון שייפתח יש להוסיף את התכונות הרצויות. כל תכונה מורכבת משני חלקים: שם התכונה (Parameter) והערך שלה (Value). על מנת להוסיף תכונה, יש ללחוץ על סימן הפלוס (+) ואז להקליד את שם התכונה וערכה. ערכי התכונה הם בדרך כלל True, False או ערך מספרי כלשהו.

על מנת לקבוע את מספר הפעמים שבהן קובץ הקול יתנגן, יש להוסיף את הפקודה Loop תחת המילה Parameter, ואת ערך התכונה יש לכתוב תחת המילה Value. הערך במקרה זה יהיה מספר כלשהו המגדיר את מספר הפעמים לנגינת הקובץ.



על מנת להסתיר את חלון הבקרה של הקול, כך שהקובץ יתנגן בדפדפן ללא כפתורי השליטה, ולגולש לא תהיה ברירה אלא להאזין (או לברוח מהאתר שלך), יש להוסיף את התכונה Hidden, ואת ערך התכונה (Value) לקבוע כ-True.



פרמטרים שונים

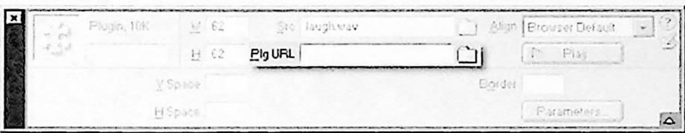
Parameter	Value	תאור התכונה
Autoplay	True	הפעלה אוטומטית של הקובץ
	False	הפעלה ידנית של הקובץ
Loop	True	מציג את הקובץ שוב ושוב ללא הפסקה
	ערך מספרי	מספר הפעמים לנגינת הקובץ
Hidden	True	הסתרת חלון הבקרה של הקול
	False	הצגת חלון הבקרה של הקול
Volume	ערך מספרי בין 0-100	עוצמת הקול: 100-מלוא העוצמה, 0-דממה

בדיקת התוספים המותקנים במחשב הגולש

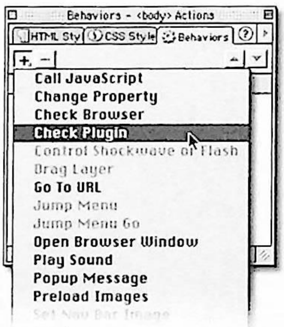
ישנן מספר דרכים לבדוק האם התוסף הדרוש מותקן במחשבו של הגולש. במידה והתוסף חסר, ניתן להפנות את הגולש לכתובת אינטרנט בה יוכל להוריד תוסף זה.

הדרך הראשונה היא ליצור קישור בעמוד אל קובץ המולטימדיה, ולהוסיף הערה כי עמוד זה דורש שימוש בתוסף מסוים. כדאי גם להוסיף את הכתובת ממנה ניתן להוריד את התוסף, ולתת לגולש להחליט אם לצפות בעמוד זה או לא.

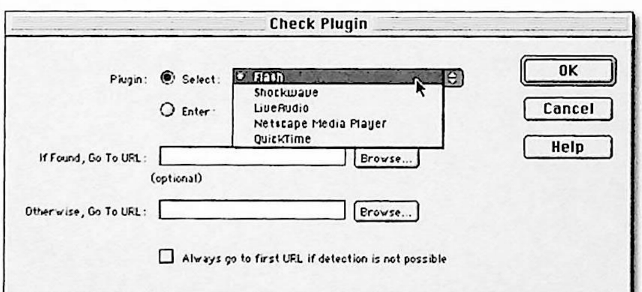
הדרך השניה, היא להוסיף קישור אוטומטי אל עמוד ממנו ניתן להוריד את ה-Plugin הרצוי.



קישור אוטומטי זה יעשה באמצעות השדה Plg URL. בשדה זה ניתן להקליד את כתובת האתר בה ניתן להוריד את ה-Plugin הדרוש לשמיעת הקול שבעמוד האינטרנט.
במידה וה-Plugin הדרוש אינו מותקן במחשבו של הגולש, הוא יועבר אוטומטית אל עמוד זה.

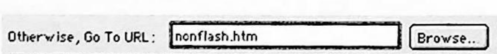


דרך נוספת, היא באמצעות הפקודה Check Plugin שבחלון Behaviors. פקודה זו מפנה את הגולש באופן אוטומטי וללא ידיעתו, לעמודים אלטרנטיביים שאינם דורשים את ה-Plugin החסר. כדי לבצע הפניה אוטומטית, מוסיפה הפקודה קוד JavaScript למסמך הבעייתי. עם טעינת העמוד, הפקודה בודקת האם מותקן במחשב של הגולש התוסף הנדרש, ומפנה אותו לעמוד המתאים.
בחירה בהתנהגות Check Plugin, תפתח את תיבת השיחה הבאה.

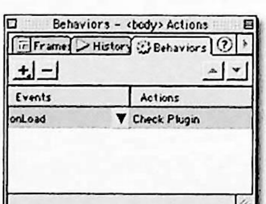


בשדה Plugin יש לבחור את התוסף אודותיו מתבצעת הבדיקה.
אם התוסף אינו מופיע בתיבת הבחירה, ניתן להקליד את שמו בשדה Enter.

בשדה If Found, Go To URL ניתן לבחור את היעד עבור הדפדפן במידה ונמצא התוסף המתאים.
ניתן להשאיר שדה זה ריק, מה שיגרום לדפדפן להישאר בעמוד הפעיל.



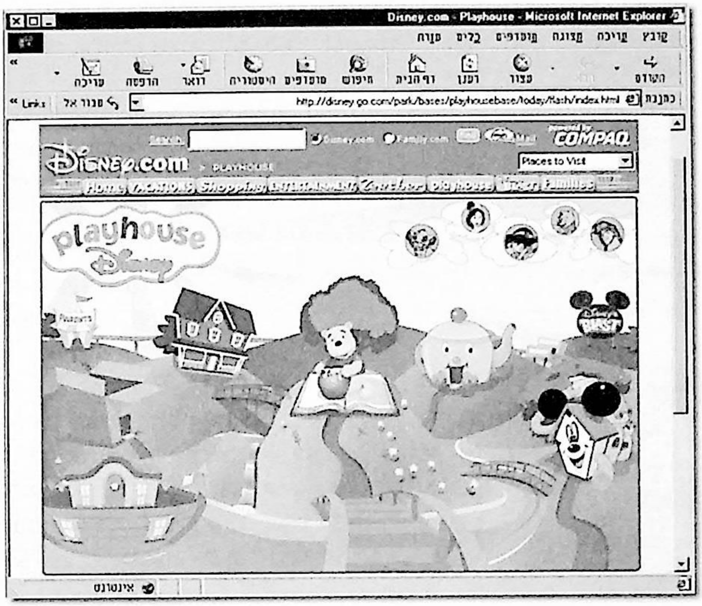
בשדה Otherwise, Go To URL, יש להגדיר את היעד עבור הדפדפן במידה ולא נמצא התוסף המתאים.



בחלון ה-Behavior ניתן להבחין בפקודה Check Plugin המתבצעת עם טעינת העמוד בדפדפן.

הוספת סרטוני Flash למסמך

תוכנת Flash היא אחת מתוכנות האנימציה העיקריות לאינטרנט. באמצעות תוכנה זו ניתן גם ליצור לחצני ניווט, תפריטים, משחקים, אפקטים קוליים, ולשלב את כל אלה, באתר יצירתי, מורכב ומרשים מאוד.

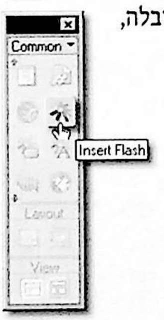


אתר שנבנה בתוכנת Flash (disney.com). קצת קשה לראות זאת בספר, אך הדמויות זזות ומשמיעות קולות בעת מעבר מעליהן

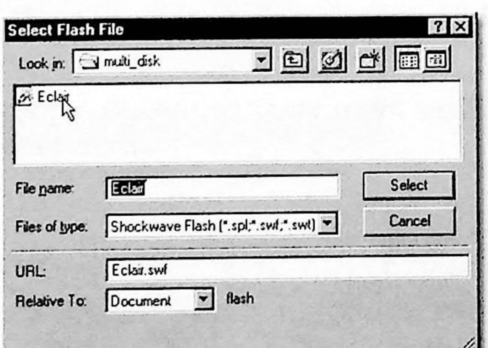
הוספת קובץ Flash

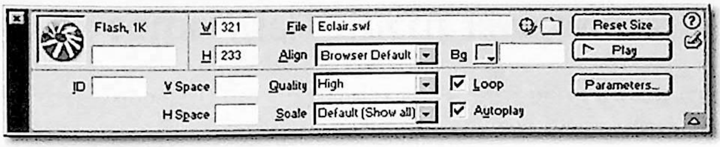


על מנת להוסיף סרטון Flash, יש למקם תחילה את הסמן במקום הרצוי להוספת הסרטון, בתוך טבלה, שכבה או סתם במסמך, וללחוץ על כפתור Insert Flash בקטגוריה Common שבחלון Objects.



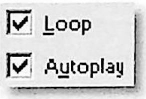
בחלון שייפתח, יש לסמן את סרטון ה-Flash הרצוי (סיומת SWF).





סימון הסרטון, יציג את מאפייני הקובץ בחלון ה-Properties. רובו של חלון זה זהה לחלון המתקבל בעת הוספת קובץ קול, וגם כאן, ניתן לשנות את גודל הסרטון (WH), לרווח בין הסרטון לשאר המסמך (V,H Space), וליישר את העצמים שבמסמך ביחס לסרטון (Align).

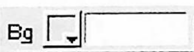
■ הצגה אוטומטית וניגון ב"לולאה"



ניתן לסמן את האפשרויות:

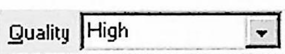
- **Autoplay** - "הצגת" הסרטון באופן אוטומטי מיד עם טעינת המסמך בדפדפן.
- **Loop** - הצגת הסרטון בלולאה, ללא עצירה. בשונה מקובצי קול ווידאו אין צורך להוסיף אפשרויות אלו בחלון Parameter.

■ צבע רקע (Bg)



ניתן לקבוע את צבע הסרטון (צבע הבמה) שהוכנס לתוכנה, ולהגדיר כי צבע הרקע של הסרטון יהיה זהה לצבע הרקע של המסמך, או לקבוע כל צבע אחר, כרצונך.

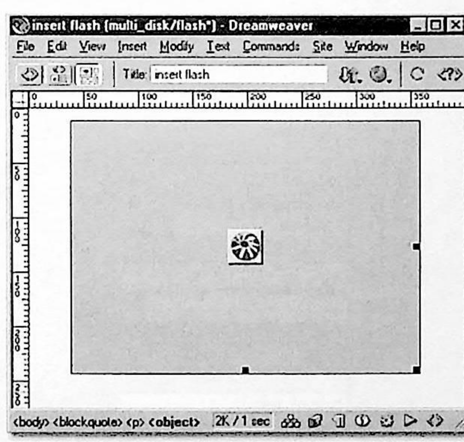
■ איכות הסרטון (Quality)



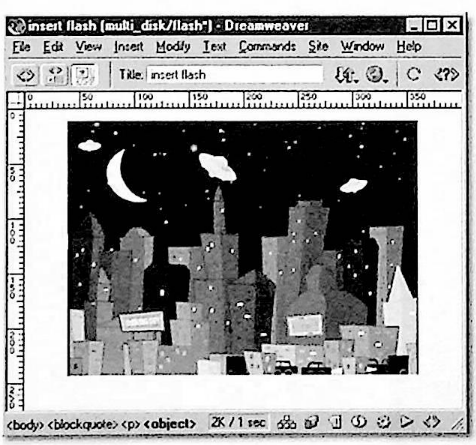
איכות גבוהה (High) תציג את הסרטון באיכות גבוהה יותר, אך משקלו יהיה כבד יותר. איכות נמוכה (Low) תציג את הסרטון באיכות נמוכה, אך משקלו יהיה קטן יותר והוא ייטען מהר יותר בדפדפן. שינוי איכות הצגת הסרטון חשובה כאשר קהל היעד "סובל" ממודם מיושן ואיטי.

■ תצוגה מקודמת של הסרטון

לחיצה על כפתור [Play] בחלון **המאפיינים** (Properties) תציג את הסרטון בתוכנת Dreamweaver. בעת הצגת הסרטון ישתנה הכפתור, לכפתור [Stop] אדום. לחיצה עליו, תעצור את הצגת הסרטון בתוכנה.



סרטון הפלאש לפני הצגתו



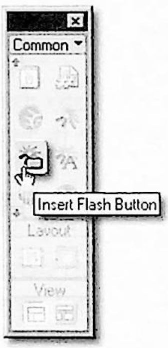
סרטון הפלאש בעת הצגתו

יצירת כפתורי Flash בתוכנת Dreamweaver

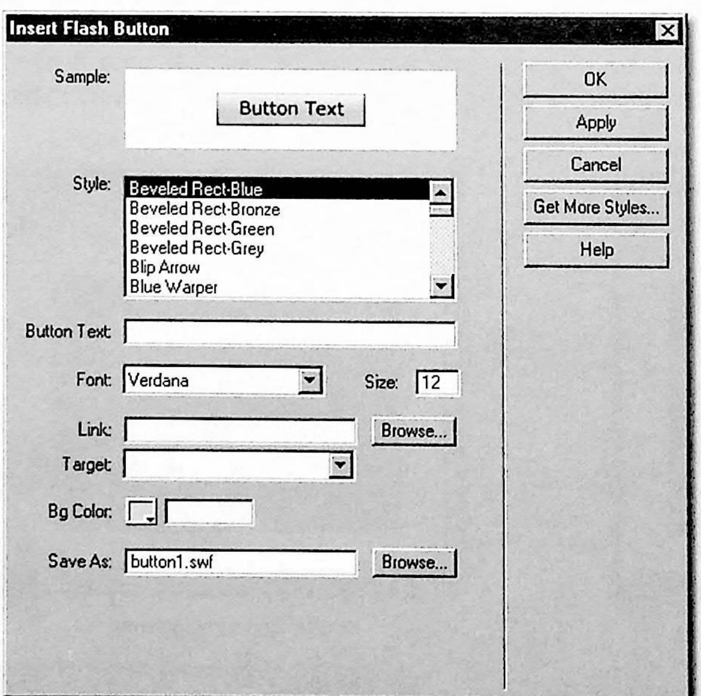
בתוכנת Dreamweaver ניתן ליצור כפתורי Flash בעזרת ספריה שקיימת בתוכנה.
כפתורים אלו משתנים בעת מעבר העכבר מעליהם ובעת לחיצה עליהם. ניתן לצרף לכפתורים אלה קישור למסמך אחר. כמו כן, ניתן לשנות את המלל שעל גבי הכפתור.

בעת הוספת כפתור כזה למסמך, יישמר הכפתור כקובץ נפרד במבנה של Shockwave (SWF).
בקיצור, במקום לפתוח את תוכנת Flash, ליצור שם כפתור נחמד, לחזור לתוכנת Dreamweaver ולמקם את הכפתור במסמך, ניתן ליצור את הכפתור כבר בתוך תוכנת Dreamweaver, לקבוע לו את הקישור ואת המלל שעל גבי הכפתור ו...זהו. בסוף, התוכנה תפתח חלון, בעזרתו תוכל לשמור את הכפתור כקובץ עצמאי.
מספר הכפתורים הנמצאים בספריה זו מוגבל מעט, אך אל דאגה, ניתן לגשת לאתר של Macromedia ולהוריד משם כפתורים נוספים (באמצעות הלחצן Get More Styles).

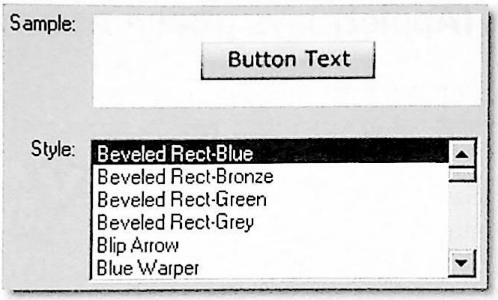
על מנת ליצור כפתור Flash בתוכנת Dremweaver, יש ללחוץ על כפתור Insert Flash Button בקטגוריה Common שבחלון Object.



בחלון שיפתח ניתן לבחור את הכפתור הרצוי מתוך הרשימה הקיימת, לשנות את הכיתוב שעל גבי הכפתור, וכן לקבוע קישור לכפתור, כך שבלחיצה עליו יפתח מסמך אחר בדפדפן.

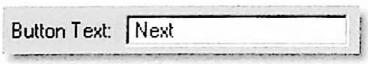


בחירת כפתור

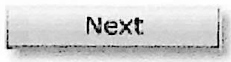


בשדה Style, ניתן לבחור את הכפתור הרצוי מתוך רשימה של כפתורים, לחיצה על שם הכפתור תציג אותו בראש החלון (Sample).

המלל שבכפתור



- **Button Text** – בשדה זה ניתן לשנות את המלל שבכפתור.

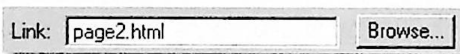




- **Font** – סוג הפונט של המלל המופיע בכפתור.
- **Size** – גודל הפונט של המלל המופיע בכפתור.

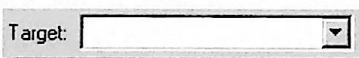


קישור לכפתור (Link)



בשדה זה ניתן לכתוב את שם המסמך שיפתח בדפדפן בעת לחיצה על הכפתור.

Target



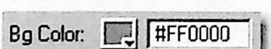
קביעת היעד בו ייפתח המסמך המקושר.



119

הסבר נוסף על קישורים בפרק **קישורים**.

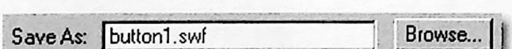
Bg Color



קביעת צבע הרקע של הכפתור.
צבע הרקע יוצג רק בכפתורים שאינם מלבניים.



Save As



לאחר קביעת המאפיינים הרצויים, ניתן לשמור את הכפתור כקובץ Shockwave (SWF).
בשדה זה ניתן לקבוע את המקום בו הכפתור ישמר וכן את שם הקובץ.

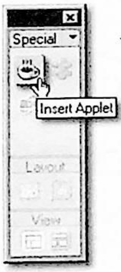
הכנסת יישומון Java (Applet)

Java היא שפת תכנות, המשמשת ליצירת תוכנות קטנות הנקראות יישומונים (Applets).
מיקום תוכנות אלו בתוך מסמך האינטרנט זהה למיקום קבצי קול או סרטונים.



ניתן להוריד מהאינטרנט יישומי Java רבים, כאשר כל יישום בא עם הוראות ההתקנה ופרמטרים הדרושים לתוכנה. יש לעקוב אחרי ההוראות ולהכניס את כל הפרמטרים הדרושים, על מנת שהיישום יעבוד כשורה. כמו כן, ישנם קבצים נוספים הבאים עם היישום וגורמים לו לפעול, לכן יש לוודא כי ברשותך נמצאים כל הקבצים הקשורים לישום זה (במידה וישנם כאלה).

■ הוספת Applet



על מנת להכניס למסמך יישומון Java, יש ללחוץ על כפתור Insert Applet, בקטגוריה Special שבחלון Objects.

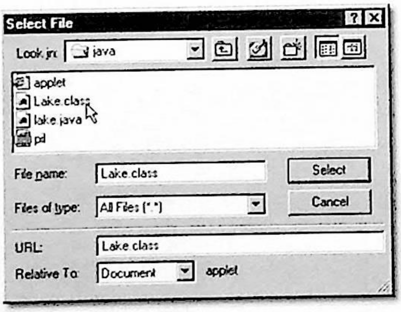


על מנת להציג יישומון Java במקינטוש, יש לוודא שבמערכת ההפעלה מותקנת הרחבת MRJ.

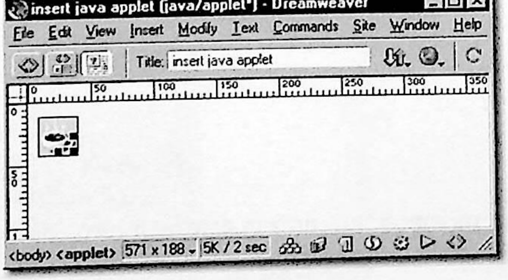
■ תרגיל הוספת יישומון



בתרגיל זה תוסיף למסמך יישומון Java הנקרא Lake. יישומון זה יוצר לתמונה הרצויה אפקט של השתקפות במים (המים נראים בתנועה, כמו גלים קטנים).
להפעלת יישומון זה דרוש הקובץ של הישומון הנקרא Lake.class וקובץ של תמונה.
לפני שתתחיל בתרגיל, פתח את המסמך animal.html בדפדפן (קובץ זה נמצא בתוך תיקיית Java אשר בתיקיית Multimedia בתקליטור המצורף), וראה דוגמה למסמך המכיל יישומון זה.

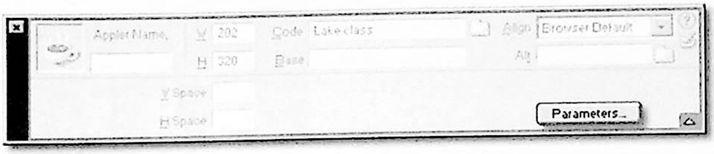


1. פתח את המסמך Applet מתיקיית Java.
2. לחץ על כפתור Insert Applet בקטגוריה Special שבחלון Objects.
3. בחלון שייפתח בחר בקובץ Lake.class מתיקיית Java, שבתיקיית Multimedia, בתקליטור המצורף.

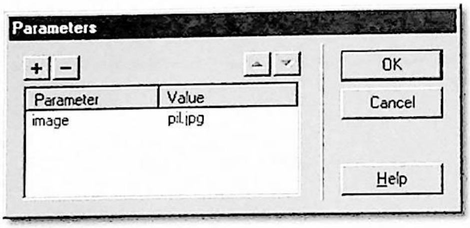


כעת, מופיע במסמך סמל יישומון Java.
יישומון זה יוצג רק בדפדפן ואילו בתוכנת Dreamweaver יופיע כסמל ועליו כוס קפה. חכה קצת, זה רותח!

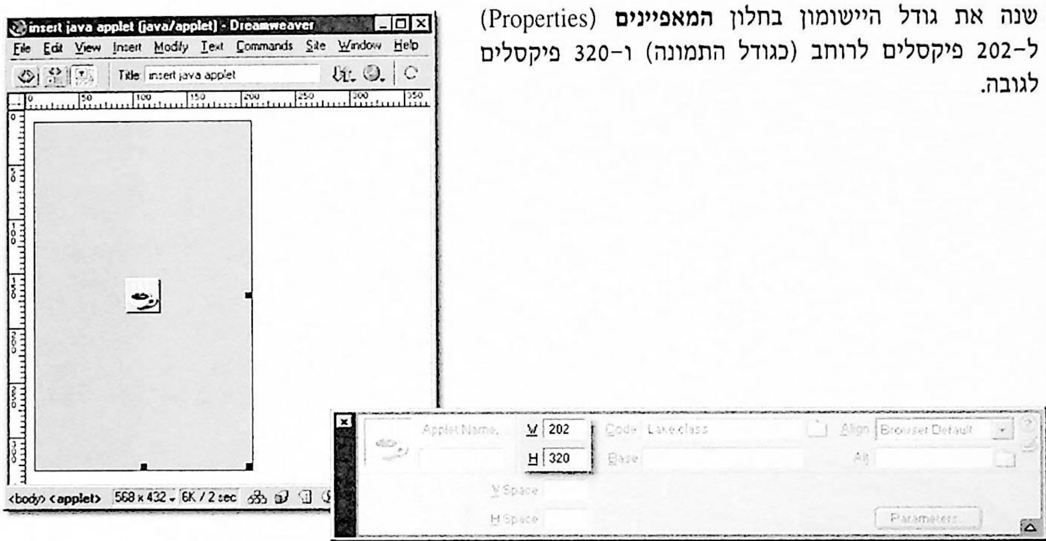
4. לאחר הוספת היישומון, לחץ על כפתור Parameter.



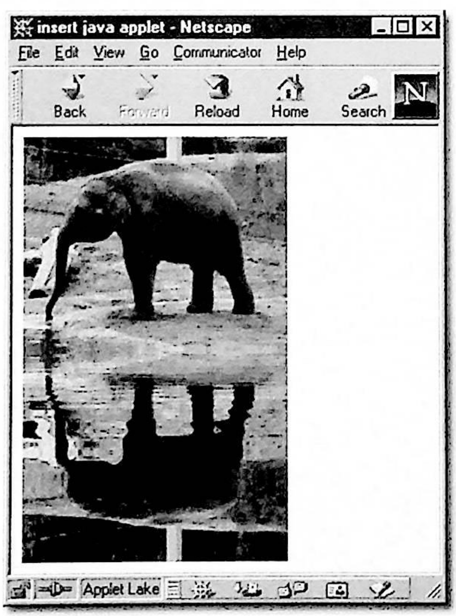
5. בחלון שייפתח, הוסף מתחת לשדה Parameter את המילה Image ותחת השדה Value, הוסף את שם התמונה pil.jpg. כעת בחרת בתמונה הנקראת pil.jpg, עליה ישפיע היישומון וייצור את האפקט של ההשתקפות במים.
מיד עם סיום התרגיל, תוכל להחליף את תמונת הפיל בתמונה אחרת, על ידי הקלדת שמה של התמונה בחלון Parameters מתחת לאפשרות Value.



6. שנה את גודל היישומון בחלון **המאפיינים** (Properties) ל-202 פיקסלים לרוחב (כגודל התמונה) ו-320 פיקסלים לגובה.



7. הקש על מקש F12 על מנת לצפות במסמך בדפדפן.



19

גליונות סגנון מדורגים (CSS)

Dreamweaver 4

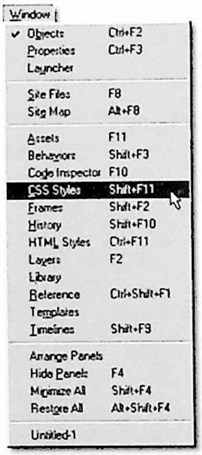


גליונות סגנון מדורגים – CSS - Cascading Style Sheets

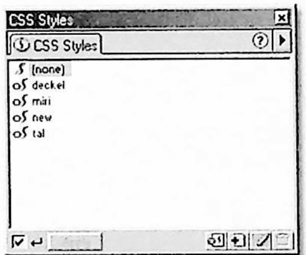
סגנונות הם כלי עיצובי רב עוצמה, המאפשר להקנות למלל במסמך מראה אחיד, על פי חלוקה הירככית פנימית. לדוגמה, עיצוב אחד לכותרות במסמך, ועיצוב אחר למלל המתאר מוצרים. בסגנונות מסוג זה נתקלת בעת עיצוב מלל, בשימוש בחלון HTML Styles. עם זאת, סגנונות HTML אינן קוד אמיתי, אלא כלי של Dreamweaver.
גליונות סגנון מדורגים, הם קוד מיוחד המהווה חלק מקוד הקרוי HTML דינאמי (DHTML).

סגנונות CSS ממוקמים במקטע הראש (Head) במסמך ה-HTML.

סגנונות CSS נשמרים בחלון CSS Styles.
על מנת לפתוח חלון זה, יש לבחור בפקודה CSS Styles מתפריט **החלונות** (Window).



בחלון זה נשמרים הסגנונות השונים בתוך קבצי סגנון מיוחדים. את הסגנונות ניתן לערוך, למחוק ולייצא ממסמך למסמך (ראה בהמשך הפרק).



■ יתרונות השימוש בסגנונות CSS על פני סגנונות HTML

- סגנונות CSS אינם מוגבלים לעיצוב מלל בלבד.
באמצעות CSS ניתן להקנות מראה אחיד לטבלאות, שכבות, תמונות רקע וכדומה.
- בעזרת שימוש ב-CSS ניתן לשלוט במראה האתר כולו, כשכל שינוי בסגנון מעדכן את האתר כולו.
- CSS מכילים כלים עיצוביים חזקים יותר מ-HTML ומאפשרים הקניית תכונות מורכבות, כגון: ריווח שורות, צימוד אותיות, גדלי מלל לא סטנדרטים וכדומה.

גליונות סגנונות מדורגים נתמכים באופן עקבי בדפדפנים מגירסה 4 בלבד.
אמנם Explorer 3 מכיר מספר סגנונות, אך לא בונים על זה מדינה...

סוגי סגנונות CSS

סגנון מותאם אישית (Custom CSS Style)

סוג הסגנון הנפוץ ביותר. סגנון זה דומה באופן שימושו לסגנון HTML. בעזרת שימוש בסגנון זה ניתן להגדיר סגנון מותאם אישית לעצם בעל מאפיינים מסוימים, כגון: גודל, תמונת רקע, צבע מלל או ריווח בין שורות (Leading). את הסגנון ניתן להחיל מאוחר יותר על כל עצם במסמך.



בשימוש בסגנון מסוג זה על מלל, אין הבחנה בין סגנון פיסקה לסגנון תו. הסגנון מוחל על גוש מלל מסומן, ללא הבחנה מה סוגו.

הגדרה מחודשת לתג HTML (Redefine HTML Tag)

הסגנון המעניין ביותר מבין השלושה. בעת שימוש בסגנון זה ניתן להגדיר מחדש תג HTML. בעת שימוש בתג זה לאורך המסמך או האתר (תלוי בהגדרת המשתמש), יתנהגו העצמים על פי ההגדרות המיוחדות. לדוגמה, ניתן להגדיר מחדש את תג הקישורים (a) ללא קו תחתי ומודגש. מאותו שלב, כל יצירה של קישור באתר, המלל המקשר לא יופיע כפי שאתה רגיל לראותו (כחול בעל קו תחתי), אלא על פי הגדרותיו החדשות (מודגש ללא קו תחתי).

סגנון קישור (CSS Selector Style)

בעזרת שימוש בסגנון זה ניתן להגדיר הגדרות מיוחדות עבור היפר-קישורים.

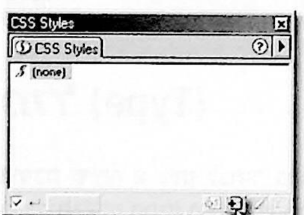


יש להגדיר תיק שורש לפני יצירת סגנון עבור האתר כולו.

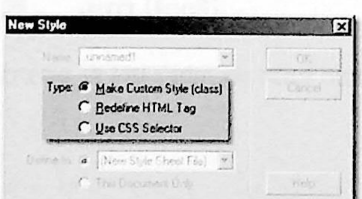
יצירת סגנון מותאם אישית



לאחר פתיחת חלון CSS Styles מתפריט **החלונות** (Window), ניתן ליצור סגנון חדש באמצעות לחיצה על כפתור New Style בחלון CSS Styles.



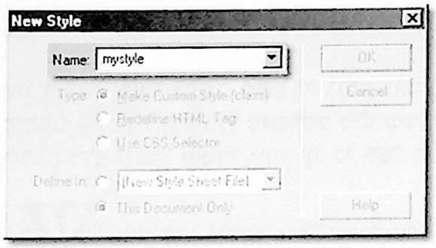
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה, בה יש לבחור את סוג הסגנון הרצוי.



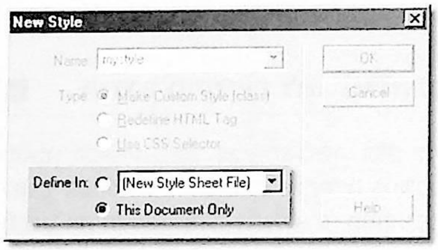
Make Custom Style (Class)



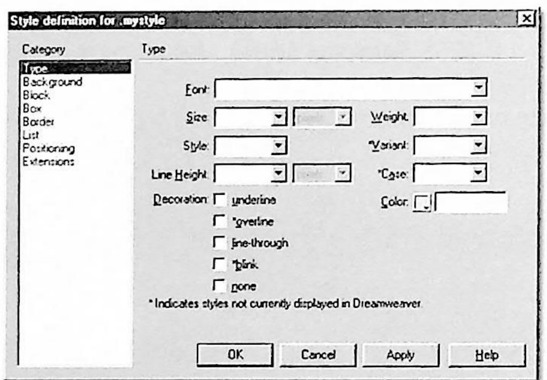
בחירה בסוג סגנון Custom Style (Class) תדרוש הקניית שם לסגנון. כל שם סגנון צריך להתחיל בנקודה (למשל, moshe.). עם זאת, לא חובה להקליד את הנקודה, התוכנה תעשה זאת בשבילך.



לאחר הקלדת השם (לא לשכוח לשמור על כללי השמות הנכונים בבניית אתרים), יש להגדיר כיצד יוגדר הסגנון:
כסגנון הפעיל באתר כולו (New Style Sheet File) או במסמך הפעיל בלבד (This Document Only).
בשלב זה, בחר באפשרות השניה. לחיצה על כפתור OK תפתח תיבת שיחה, בה יש להגדיר את מאפייני הסגנון.



בחלון זה יש להגדיר את מאפייני הסגנון ב-8 הקטגוריות השונות (הסבר נוסף בהמשך הפרק).



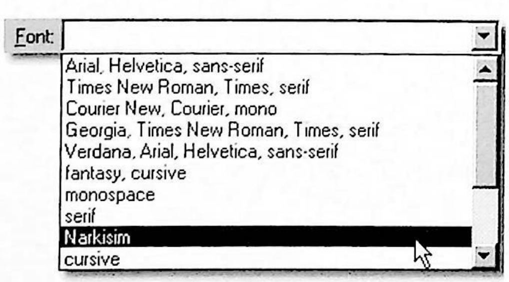


שמות המאפיינים המסומנים בכוכבית, מציינים שאין תצוגה מקדימה למאפיינים אלה בתוכנה, אלא בדפדפן בלבד.

מלל (Type)

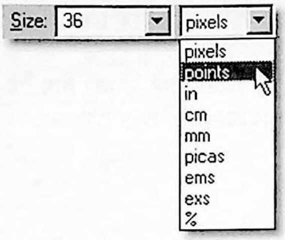
בתיבת שיחה זו ניתן לבחור במאפייני המלל המוכרים מכל תוכנה המטפלת במלל, כגון: גודל האות, סגנון, מרווח השורות, צבע המלל וכדומה. לצורכי הדגמה, יוגדרו ארבעה מאפיינים: פונט, צבע, גודל אות ומרווח שורות.

פונט (Font)



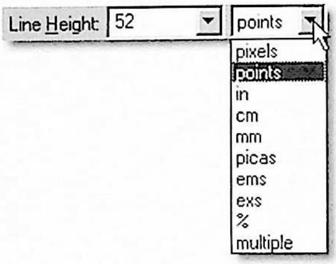
בתפריט זה ניתן לבחור את הפונט המוגדר בסגנון זה.

■ **גודל פונט (Size)**



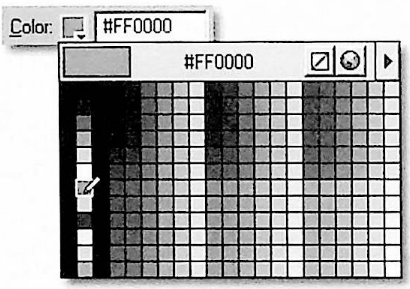
ניתן לבחור ביחידות מידה שונות, ואין הגבלה לפיקסלים בלבד.

■ **מרווח השורות (Line Height)**

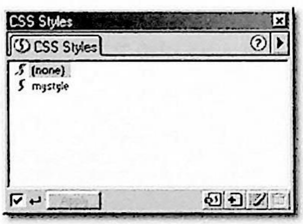


הגדרת מרווח השורות. גם כאן ניתן לבחור ביחידות מידה שונות.

■ **צבע (Color)**



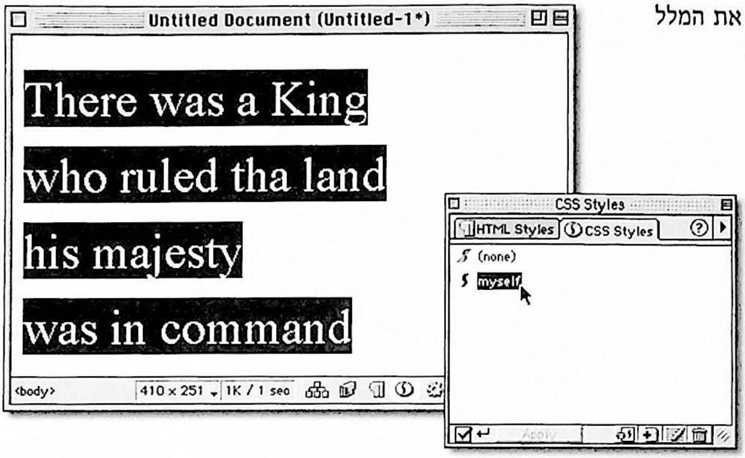
בתיבה זו ניתן לבחור צבע למלל מתוך טבלת הצבעים של התוכנה.



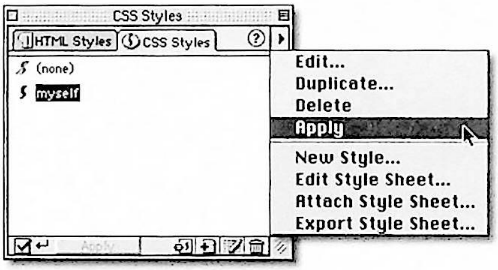
לאחר הגדרת המאפיינים השונים, לחץ על OK לאישור.
שים לב שהסגנון נשמר בחלון CSS Styles.

החלת הסגנון

על מנת להחיל את הסגנון יש לסמן את המלל הרצוי וללחוץ על שם הסגנון בחלון.



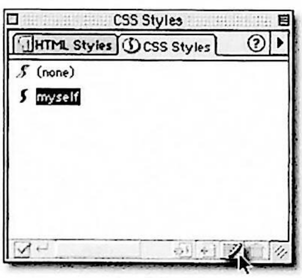
על מנת להחיל סגנון על מלל ניתן לבחור בפקודה Apply מהתפריט הצדדי בחלון CSS Styles (לאחר סימון המלל והסגנון הרצויים, כמובן).



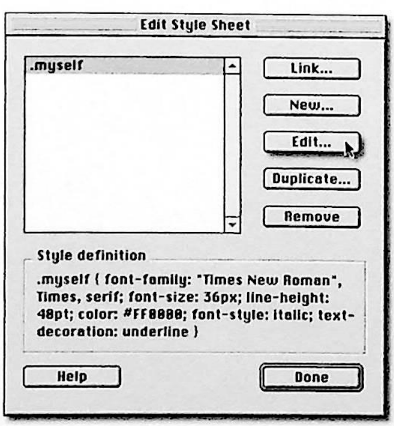
עריכת הסגנון

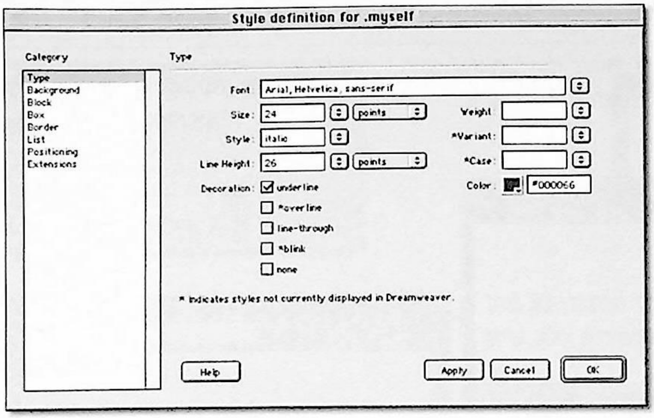


כאמור, עריכת סגנון CSS תשנה מיד את המלל או העצמים עליהם מוחל הסגנון. על מנת לערוך סגנון CSS, יש ללחוץ על כפתור Edit Style Sheet שבתחתית החלון.

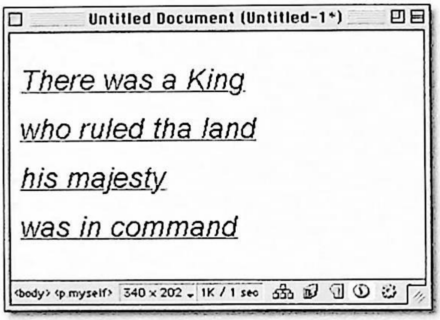


לחיצה על כפתור Edit Style Sheet תפתח רשימה של הסגנונות המצורפים למסמך.
יש לבחור את הסגנון הרצוי וללחוץ על כפתור  .

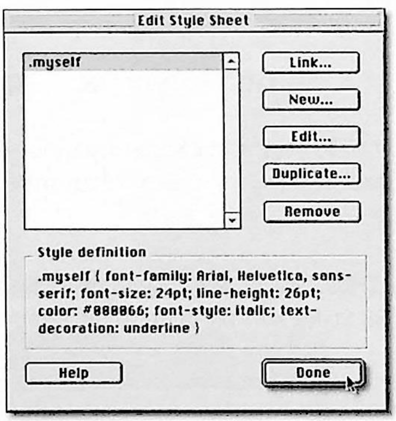


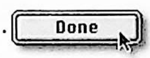


לחיצה על כפתור Edit תפתח מחדש את חלון העריכה של הסגנון.
כעת ניתן להגדיר את המאפיינים מחדש וללחוץ על OK לאישור החלון.



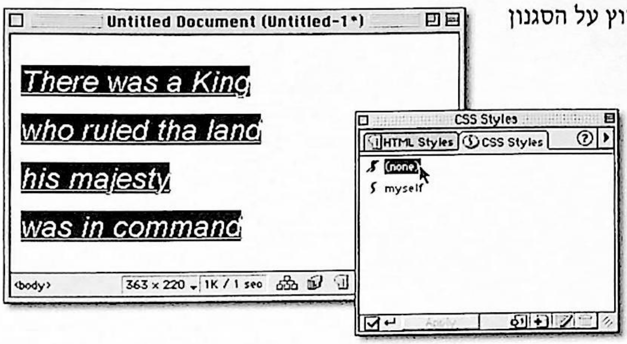
לאחר האישור, ניתן יהיה להבחין כי כל מה שהיה מוגדר בסגנון זה התעדכן מיד בשינויים שחלו על הסגנון.

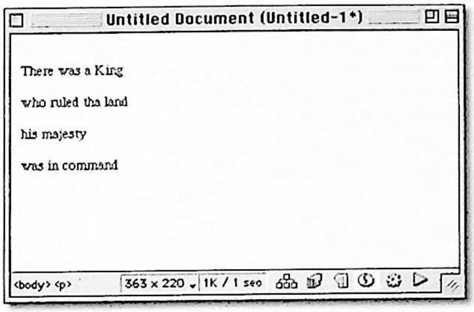


בסיום העריכה יש ללחוץ על כפתור  .

ביטול סגנון

על מנת לבטל את הסגנון, יש לסמן את המלל וללחוץ על הסגנון None בחלון CSS Styles.



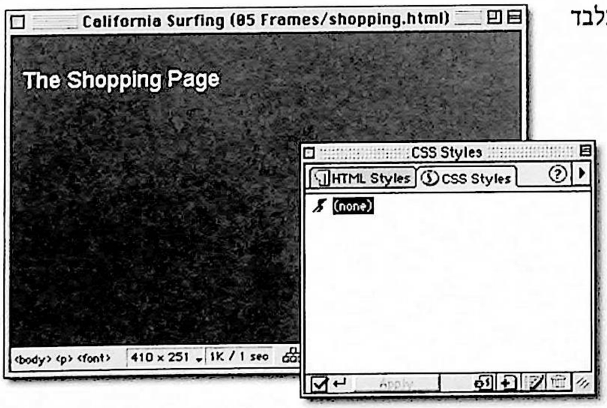


תצוגת המלל במסמך לאחר ביטול הסגנון

איפוס חלון הסגנונות

שימוש בסגנון מותאם אישית, מוגבל למסמך הפעיל בלבד (היות ונבחרה האפשרות This Document Only).

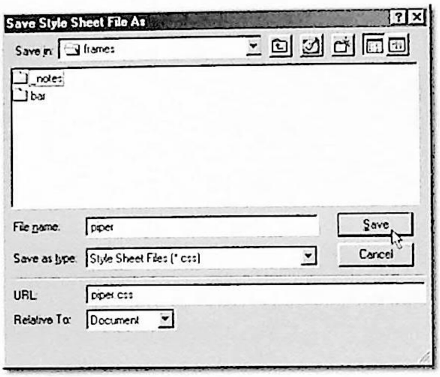
פתיחה של קובץ חדש או של מסמך מאותה תיקיית שורש, תאפס את חלון CSS Styles.



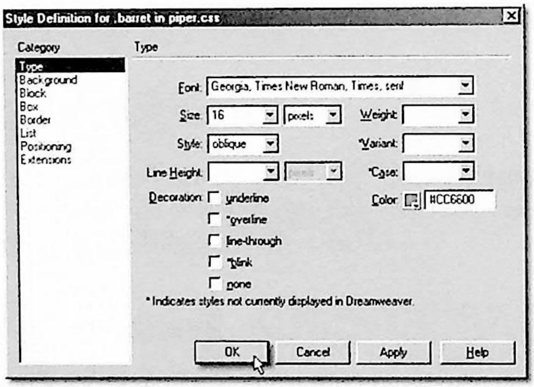
יצירת סגנון מותאם אישית עבור האתר כולו



על מנת ליצור סגנון אשר ניתן יהיה להשתמש בו לאורך בניית האתר כולו, יש לבחור באפשרות New Style Sheet File בעת יצירת סגנון חדש.

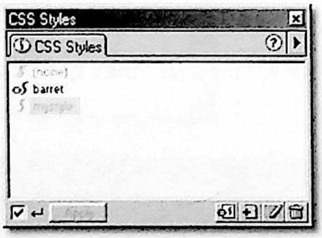


במידה וזה הסגנון הראשון הנוצר באופן זה באתר הפעיל, לא ניתן לשמור אותו בגליון סגנון קיים, ויש לבחור באפשרות (לא שיש ברירה אחרת...) New Style Sheet File.
לחיצה על כפתור Save תשמור את גליון הסגנון.



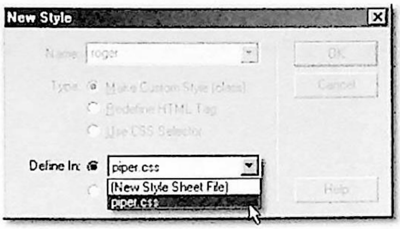
הקובץ יישמר בסיומת CSS, כמובן.
לאחר השמירה, ייפתח חלון עריכת הסגנון הרגיל, בו ניתן להגדיר את המאפיינים השונים עבורו.

לחיצה על OK תשמור את הסגנון בחלון הסגנונות.



ניתן להבחין, כי בדמות הסגנון מופיע איור של קישור.
איור זה מעיד שניתן יהיה להשתמש בסגנון זה בכל דפי האתר על ידי ייבוא גליון הסגנון (ראה בהמשך כיצד לייבא גליון סגנון).

יצירת סגנון נוסף באותו גיליון

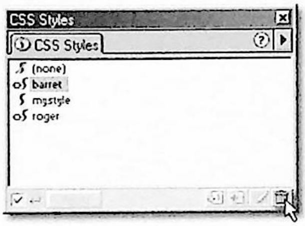


לאחר שמירת קובץ גליון בתיקיית השורש, ניתן לשמור בו כמה סגנונות שרוצים. יצירת סגנון חדש ובחירה מחודשת באפשרות Define In תאפשר הפעם לשמור את הסגנון בגיליון קיים (קובץ ה-CSS).

אפשרות זו חשובה ביותר, היות ובעת ייבוא גיליון, מיובאים עם כל הסגנונות השמורים בו.

מחיקת סגנון





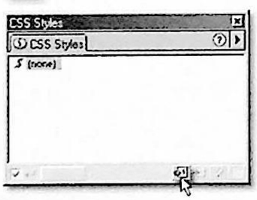
כדי למחוק סגנון מחלון CSS Styles, יש לסמן את הסגנון הרצוי וללחוץ על דמות הפח.



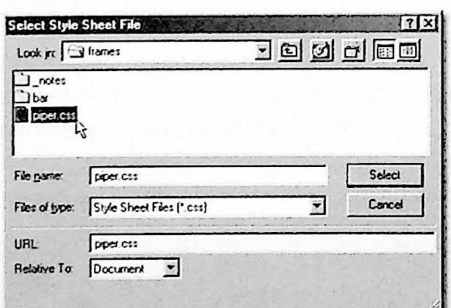
מחיקת סגנון, תבטל גם את העיצוב של כל העצמים עליהם מוחל סגנון זה. לא ניתן לבטל (Undo) פקודה זו!

ייבוא גליון סגנון



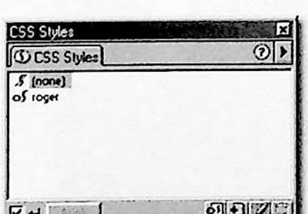


יצירת סגנון Class ושמירתו בגיליון סגנון, מאפשרת לייבא את הסגנון למסמכי HTML נוספים. כדי לייבא גיליון סגנון למסמך הפעיל, יש ללחוץ על כפתור Attach Style Sheet בתחתית חלון CSS Styles.



לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה לבחור בקובץ ה-CSS הרצוי.

לחיצה על כפתור Select תייבא את הקובץ המסומן למסמך.



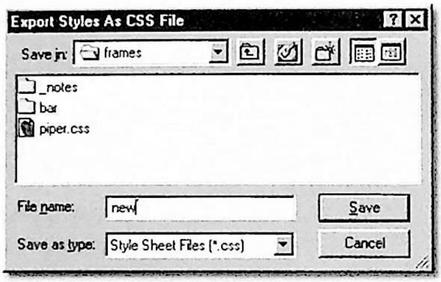
בחלון CSS Styles יופיעו מיד כל הסגנונות הקיימים בקובץ זה (במידה וישנם מספר סגנונות).

ייצוא גליון סגנון

כדי לייצא גליון סגנון, יש לסמן את הגליון הרצוי בחלון CSS Styles ולבחור בפקודה Export Style Sheet בתפריט החלון.

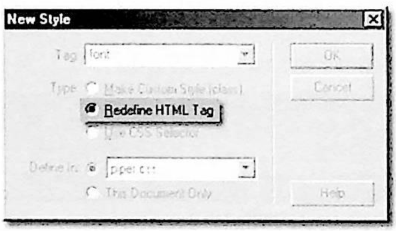


בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה לבחור לאן לייצא את גיליון הסגנון ובאיזה שם.

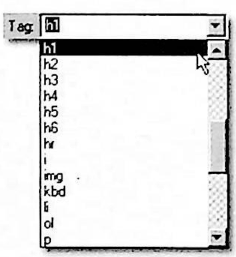


הגדרה מחדש של תג HTML

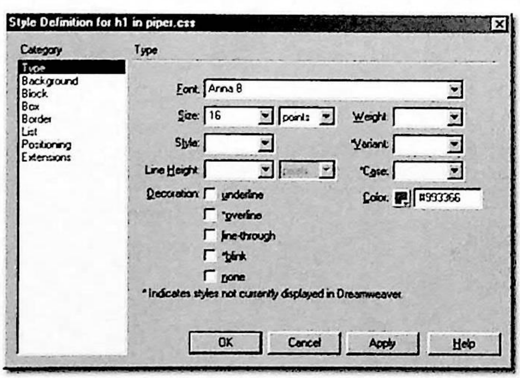
כאמור, האפשרות המעניינת ביותר בחלון היא האפשרות להגדיר מחדש תג HTML, ובכך לשנות את התנהגות העצמים המשתמשים בתג זה. שימוש באפשרות זו יוצר אפשרויות עיצוב בלתי מוגבלות עבור טבלאות, שכבות, מלל ובעצם עבור כל דבר.
כדי להגדיר מחדש תג HTML, יש ללחוץ על כפתור New Style בחלון CSS styles, אך הפעם יש לבחור באפשרות Redefine HTML Tag.



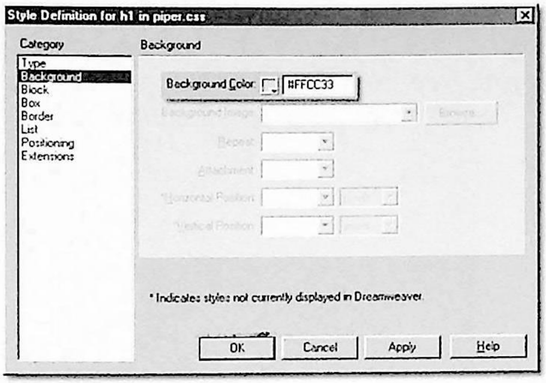
גם הפעם ניתן לשמור סגנון זה בגליון קיים (Define In), או לאפשר שימוש במסמך הפעיל בלבד (This Document Only). כדי להגדיר מחדש את אחד מתגי ה-HTML, יש לבחור את התג הרצוי בתיבת הבחירה Tag (h1).
לאחר מכן יש ללחוץ על כפתור OK.



החלון שייפתח הוא חלון העריכה המוכר.
בחלון זה תגדיר את המאפיינים עבור שימוש בתג h1.

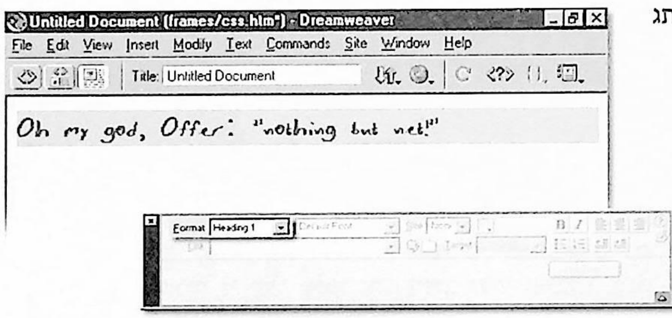


ניתן להגדיר מאפיינים נוספים בקטגוריה Background ותבחר צבע רקע עבור הסגנון.
לחיצה על OK תאשר את החלון.



אין ציון מיוחד עבור סגנון מסוג זה בחלון CSS Styles.

כעת, בכל שימוש בתג h1, יעוצב תוכן התג במאפייני הסגנון שהוגדר.



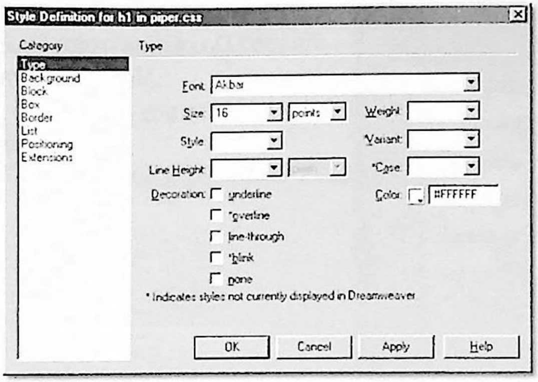
עריכת תג HTML המוגדר מחדש, מחדש...

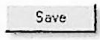
לאחר עריכת תג HTML מחדש, ניתן לערוך אותו שוב. כדי לערוך אותו, יש להיכנס לעריכת הגליון המכיל אותו.
לחיצה על כפתור Edit Style Sheet תפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה לבחור בגיליון הרצוי.

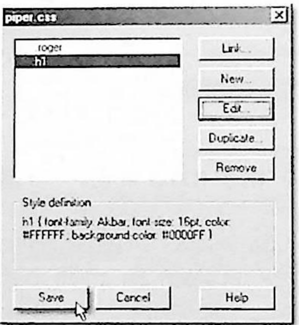
לחיצה על כפתור Edit בתיבת שיחה Edit Style Sheet, תאפשר לבחור איזה סגנון מקובץ זה רוצים לערוך.



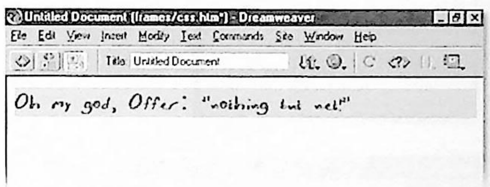
בחירה בסגנון הרצוי ולחיצה על כפתור Edit, תאפשר לערוך את הסגנון (וסוף סוף, יש להוסיף ולומר...). לאישור יש ללחוץ על כפתור OK.



לאחר הגדרת התג מחדש, יש ללחוץ על כפתור  כדי לשמור את העדכונים עבור גליון ה- CSS.



לפני עריכת תג ה–HTML h1

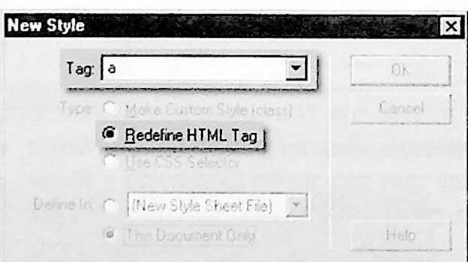


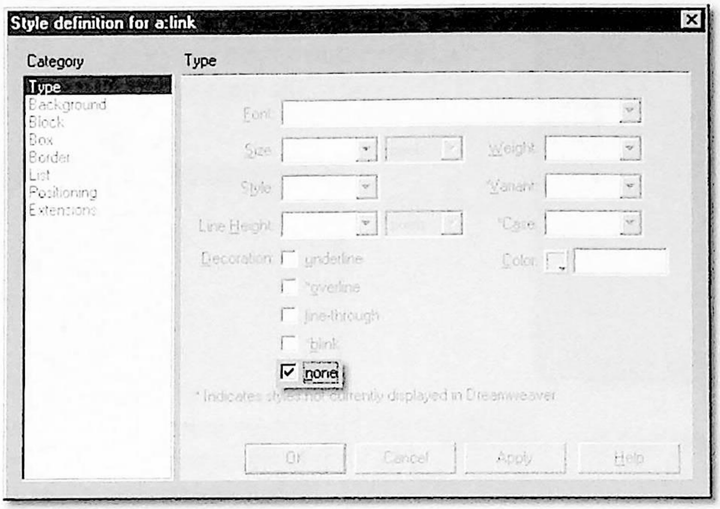
לאחר עריכת תג ה–HTML h1



הסרת הקו התחתי מקישורים באמצעות הגדרה מחדש של התג <a>

באמצעות הגדרה מחדש את התג של <a> ניתן להסיר את הקו התחתי מהקישורים.
על מנת להסיר את הקו מתחת לקישור יש לבחור באפשרות a בשדה Tag. לאחר אישור החלון ייפתח חלון העריכה.

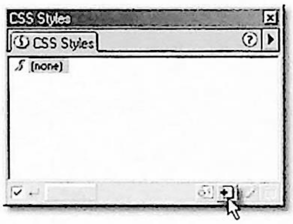




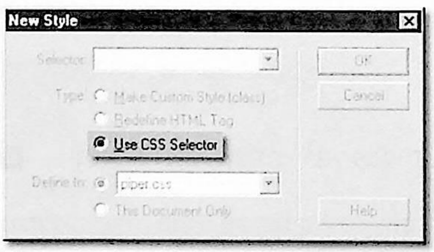
בחלון שייפתח יש לבחור בקטגוריה Type ובשדה Decoration לסמן את האפשרות None.
כל הקישורים במסמך יופיעו ללא קו תחתי.

יצירת סגנון עבור קישורים

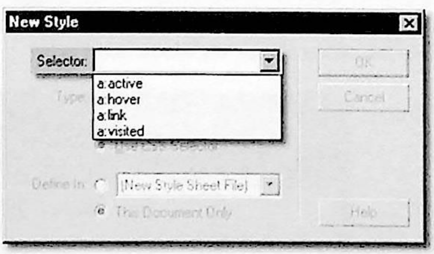
בחירה באפשרות Use CSS Selector בעת יצירת סגנון חדש מאפשרת להגדיר את מראה הקישור בעת לחיצה עליו, מעבר מעליו, וכן לקבוע את אופן הצגת קישור רגיל וקישור שכבר לחצו עליו.



כדי ליצור סגנון זה יש ללחוץ על כפתור New Style בחלון CSS Style.



בתיבת השיחה יש לבחור באפשרות CSS Selector.
גם כאן יש לבחור בין סגנון עבור המסמך הפעיל בלבד (This Document Only) לסגנון שניתן יהיה להשתמש בו בקבצים אחרים (New Style Sheet File).



בתיבת הבחירה Selector יש לבחור אחד מארבעת מצבי הקישור:

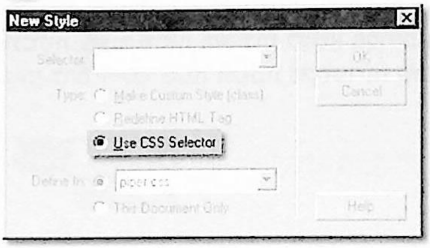
- **Active** - קביעת מראה קישור בזמן הלחיצה עליו.
- **Hover** - קביעת מראה הקישור בעת מעבר עכבר עליו.
- **Link** - קביעת מראה הקישור הרגיל, שטרם ביקרו ביעד שלו בדפדפן הפעיל.
- **Visited** - קביעת מראה הקישור אשר כבר לחצו עליו וביקרו ביעד שלו בדפדפן הפעיל.

בדוגמה זו, תשנה את מראה הקישור בעת מעבר העכבר מעליו (Hover).

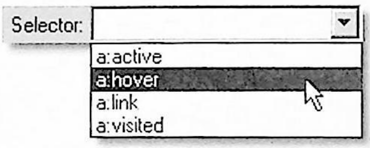
1. לחץ על כפתור New Style שבתחתית חלון CSS Style.



2. בתיבת השיחה בחר באפשרות CSS Selector.
הגדר סגנון עבור המסמך הפעיל בלבד (This Document Only).

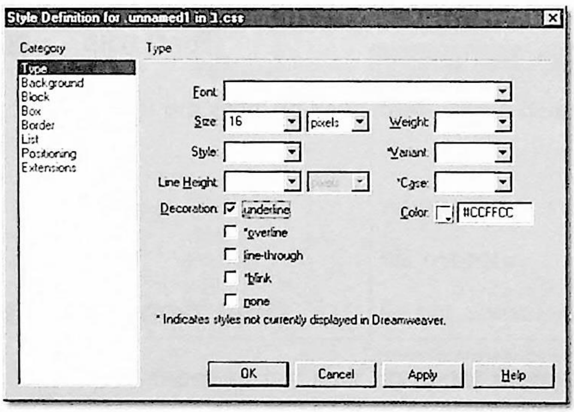


3. בתיבת השיחה Selector בחר באפשרות a:hover. באפשרות זו ניתן לקבוע כיצד יראה המלל המקשר בעת מעבר העכבר מעליו.

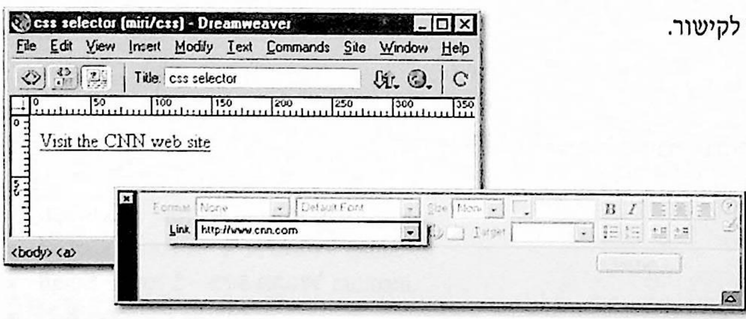


4. לחץ על OK לאישור החלון.

5. לאחר אישור החלון ייפתח חלון העריכה, בו יש להגדיר כיצד יופיע הקישור בעת מעבר עכבר מעליו. לאחר הגדרת הסגנון לחץ על OK לאישור החלון.



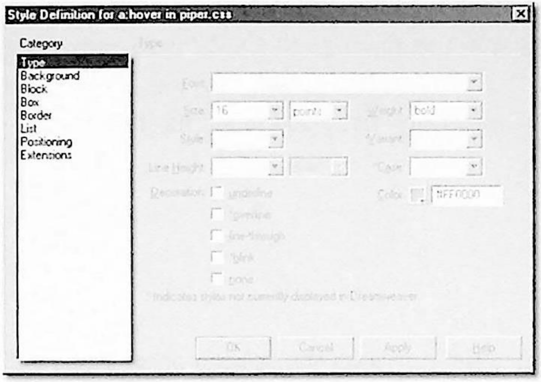
6. הוסף מלל במסמך והפוך אותו לקישור.



7. על מנת לצפות בקישור במצב של Hover, יש לגשת לדפדפן ולהציב את הסמן מעל לקישור.



מאפייני הסגנונות השונים

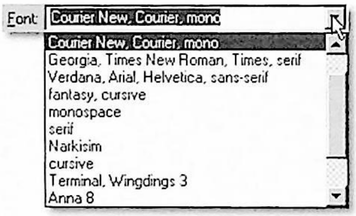


לאחר בחירת סוג הסגנון ולחיצה על כפתור OK, ייפתח חלון חדש בו ניתן לקבוע את תכונות הסגנון.
חלון זה מחולק ל-8 קטגוריות, כל קטגוריה מכילה תכונות עיצוב שונות השייכות לנושא מסויים במסמך.
ניתן להגדיר לכל סגנון תכונות מקטגוריות שונות.

מלל (Type)

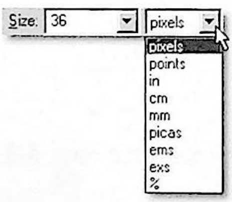
בקטגוריה זו ניתן להגדיר תכונות מלל, כגון: גודל האות, צבע, סוג הפונט ועוד.

פונט (Font)

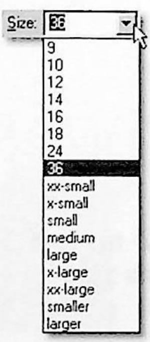


בתיבת בחירה זו ניתן לבחור את הפונט הרצוי מרשימת הפונטים בתוכנה.

גודל המלל (Size)



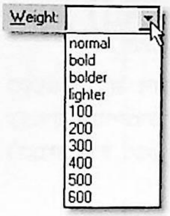
בשדה זה ניתן להגדיר את גודל המלל הרצוי. ניתן להקליד את הערך המספרי הרצוי, ולבחור באילו יחידות מידה מדובר (לא רק פיקסלים).



במקום להקליד ערך, ניתן לבחור גדלים מוגדרים או גדלים יחסיים מתיבת הבחירה בשדה Size.

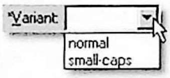
- **xx-small** - קטן ב- 50% מהגודל x-small.
- **s-small** - קטן ב- 50% מהגודל small.
- **Small** - קטן ב- 50% מהגודל medium.
- **medium** - 10 נקודות.
- **large** - גדול ב- 50% מהגודל medium.
- **x-large** - גדול ב- 50% מהגודל large.
- **xx-large** - גדול ב- 50% מהגודל x-large.
- **smaller** - קטן ב-1 מגודל ברירת המחדל.
- **larger** - גדול ב-1 מגודל ברירת המחדל.

עובי המלל (Weight)



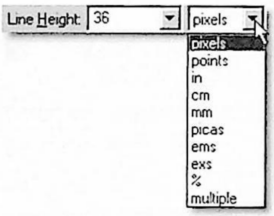
אם מלל רגיל הוא ב-Weight של 400, הרי מלל במצב Bold הוא ב-Weight של 700.

Variant

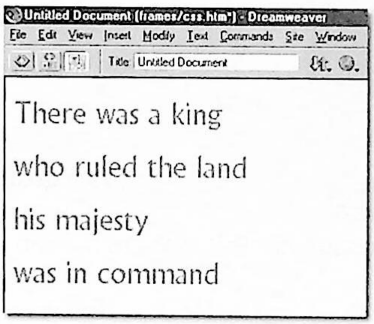


הגדרת אותיות רגילות (Normal) או Small Caps.

גובה שורה (Line Height)

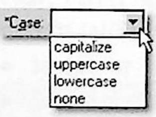


הגדרה של גובה השורה, מה שמכונה "מרווח שורות" (Leading).
ניתן להקליד ערך מספרי עבור גובה השורה ואף להגדיר את יחידות המידה הרצויות.
ניתן לבטל את מרווח השורות המיוחד, על ידי בחירה באפשרות Normal.



מלל בגודל 24 נקודות בריווח שורות
של 52 נקודות

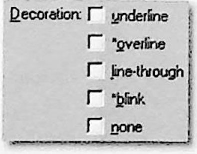
Case



בתפריט זה ניתן להגדיר את אופן המרתן של אותיות אנגליות לאותיות גדולות:

- **capitalize** – הופך את האות ראשונה במילה לאות גדולה (Caps).
- **uppercase** – הופך את כל האותיות לגדולות (Caps).
- **lowercase** – הופך את כל האותיות לקטנות (Lower).
- **none** – מותיר את המלל ללא שינוי.

עיצוב מלל (Decoration)

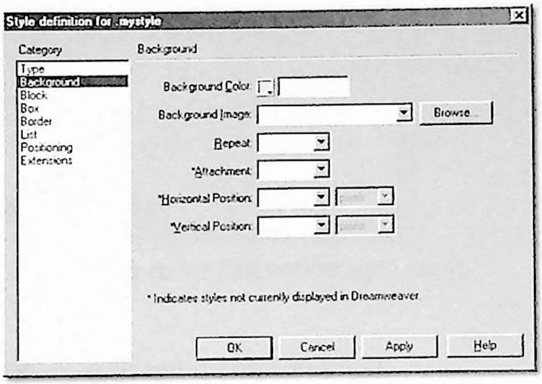


בשדה זה ניתן להגדיר עיצוב מיוחדות עבור המלל:

- **underline** – קו תחתי.
- **overline** – קו מעל המלל.
- **line-through** – קו חוצה את המלל.
- **blink** – מלל מהבהב.
- **none** – ללא קישוט.

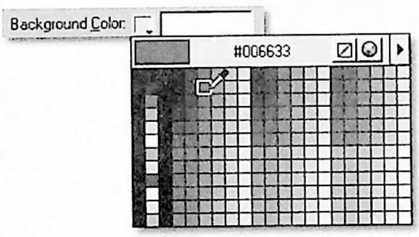
רקע (Background)

בקטגוריה זו ניתן להגדיר את מאפייני הרקע עבור עצמים מסויימים (מסמך, שכבה, טבלה וכדומה). ניתן להגדיר צבע רקע, תמונת רקע ולקבוע את התנהגותם.

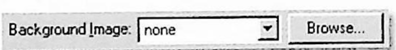


צבע רקע (Background Color)

לחיצה על האפשרות Background Color פותחת את טבלת הצבעים, ממנה ניתן לבחור את צבע הרקע הרצוי.

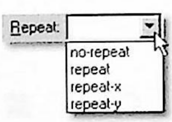


תמונת רקע (Background Image)



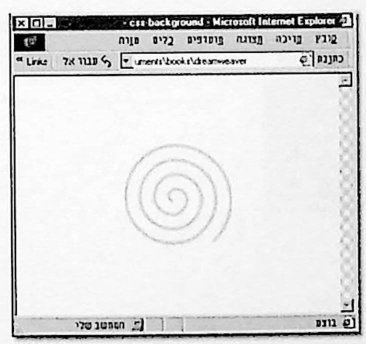
לחיצה על כפתור Browse תפתח תיבת שיחה בה ניתן יהיה לבחור את התמונה שתשמש כרקע לעצם הרצוי.

חזרה (Repeat)

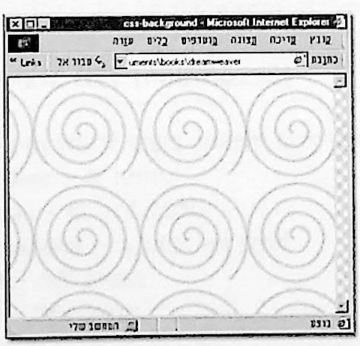


כזכור, הגדרת תמונת רקע בתוכנה מאופיינת בחזרה של התמונה מספר פעמים למילוי האיזור המסומן (Tile). בסגנון CSS ניתן לבטל חזרה זו או להגדיר כיצד תתבצע החזרה.

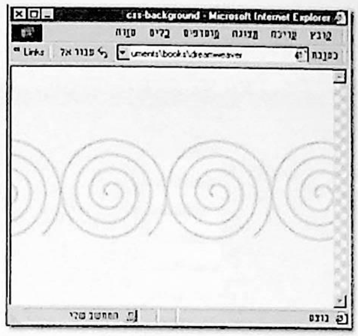
- **no-repeat** – הופעת התמונה פעם אחת, ללא חזרה, במרכז המסמך.
- **repeat** – חזרה של התמונה המוגדרת לאורך ולרוחב כל העצם (כמו בשימוש בתג HTML).
- **repeat-x** – חזרה של התמונה לרוחב המסמך.
- **repeat-y** – חזרה של התמונה לגובה המסמך.



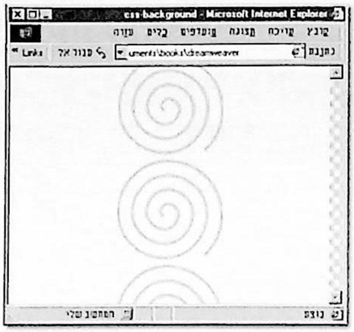
no repeat



repeat

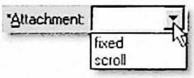


repeat-x



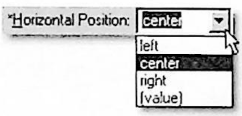
repeat-y

Attachment

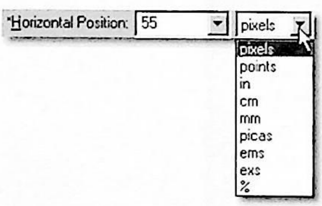


בשדה זה ניתן לקבוע האם תמונת הרקע תהיה קבועה בחלון הדפדפן (Fixed) או תיגלל יחד עם שאר הדף. תכונה זו שימושית רק בהחלת הסגנון על ה-Body.

מיקום אופקי ומיקום אנכי



בשדות Horizontal Position (מיקום אופקי) ו-Vertical Postion (מיקום אנכי), ניתן לקבוע את מיקום התמונה. ניתן לקבוע יישור פשוט (שמאל, מרכז או ימין), או להגדיר מיקום מדויק, יחסית לעצם.





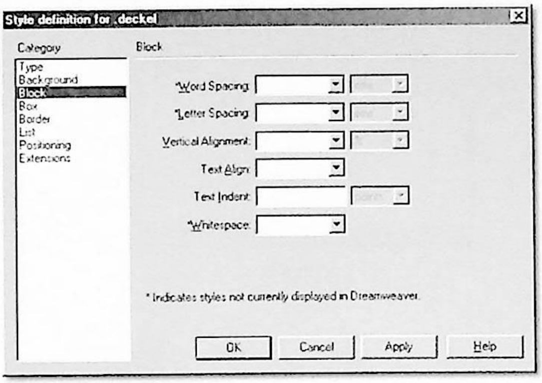
האפשרויות Attachment וקביעת מיקום אופקי ואנכי, אינן פעילות בדפדפן Netscape.



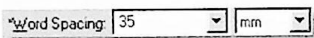
על מנת להחיל סגנון זה על רקע המסמך, יש לסמן את תג ה-Body שבתחתית חלון המסמך וללחוץ על שם הסגנון הרצוי בחלון ה-CSS.

עיצוב פיסקה (Block)

בקטגוריה זו ניתן להגדיר את מאפייני הפיסקה בעזרת כלים עיצוביים מוכרים, כגון: רווח בין אותיות, כניסת מלל וכדומה.

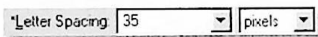


ריווח בין מילים (Word Spacing)

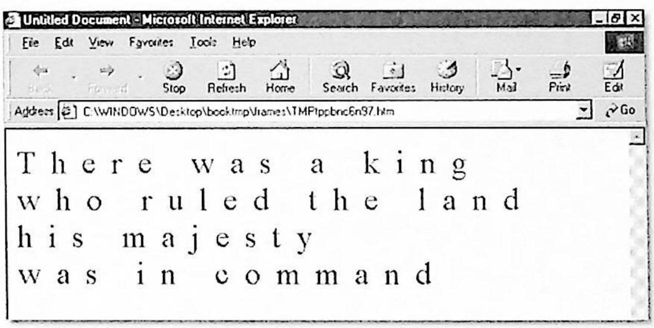


בשדה זה ניתן להגדיר את הרווח בין המילים ביחידות מידה שונות, כמו: סנטימטרים, מילימטרים ועוד.

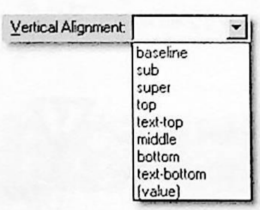
ריווח בין אותיות (Letter Spacing)



בשדה זה ניתן להגדיר את הרווח בין האותיות ביחידות מידה שונות, כמו: סנטימטרים, מילימטרים ועוד.

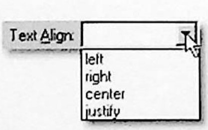


יישור אנכי (Vertical Alignment)



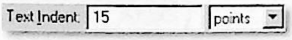
בשדה זה ניתן לשנות את המיקום האנכי של המלל.
ניתן לראות תצוגה מקדימה רק בהחלת הסגנון על תמונה.

יישור מלל (Text Align)

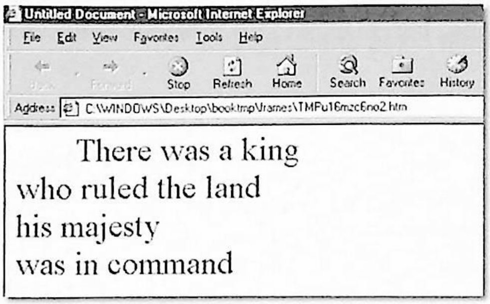


ישור המלל בעצם, למשל, בתוך טבלה. ניתן לבחור ביישור לשמאל (Left) לימין (Right), למרכז (Center) או יישור דו צידי (Justify).

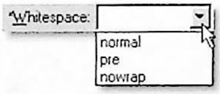
■ הזחה (Text Indent)



בשדה זה ניתן להגדיר הזחה של השורה הראשונה בפיסקה, ואת הגודל שלה.



■ רווח לבן (Whitespace)



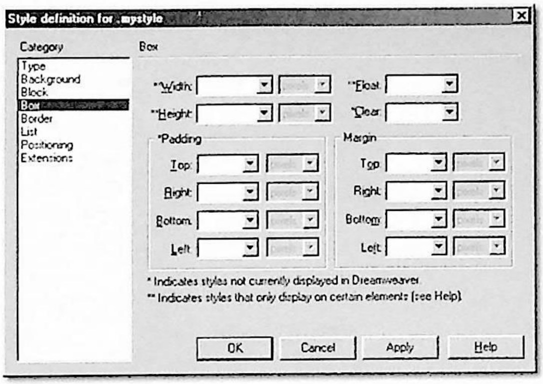
בשדה זה ניתן להגדיר כיצד תבצע התוכנה רווחים לבנים (רווחים בין תווים, רווחים בין שורות, הזחות וכדומה). ניתן לבחור באפשרויות הבאות:

- **Normal** - טיפול רגיל, כמו ב-HTML.
- **Pre** - במצב זה יוצגו הרווחים שיצר בונה האתר.
- **Nowrap** - התעלמות מכל שבירת שורה, אלא אם הוגדרה בפירוש בעזרת תג
.



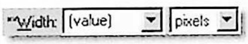
האפשרות Nowrap אינה פעילה ב-Netscape 4.

תיבה (Box)



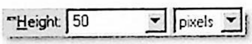
בקטגוריה זו ניתן לשלוט בגודל ומיקום העצמים במסמך.

רוחב (Width)



בשדה זה ניתן להגדיר את רוחב העצם ביחידות מידה שונות כמו פיקסלים, מילימטרים, סנטימטרים ועוד.

גובה (Height)

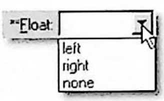


בשדה זה ניתן להגדיר את גובה העצם ביחידות מידה שונות כמו פיקסלים, מילימטרים, סנטימטרים ועוד.



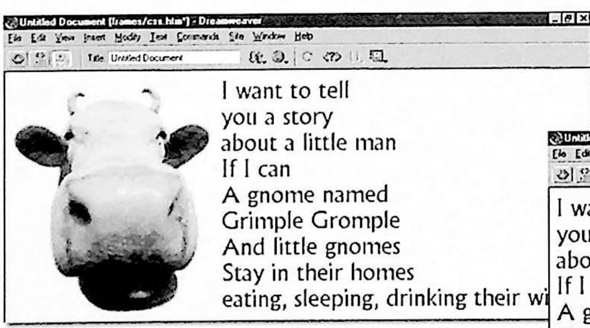
ניתן לראות תצוגה מקדימה של הגובה והרוחב, בעצמים מסוג שכבה או תמונה בלבד.

גלישה (Float)

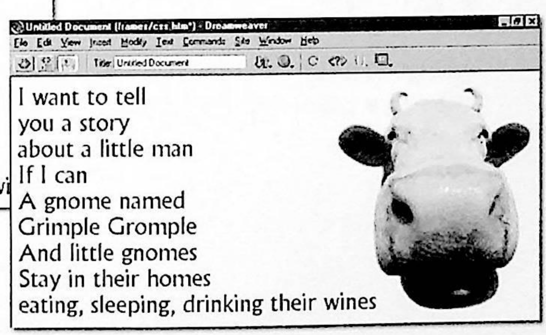


בשדה זה ניתן להגדיר גלישה של מלל סביב התמונה:

- **none** - ללא גלישה.
- **left** - גלישה של המלל מימין לעצם.
- **right** - גלישה של המלל משמאל לעצם.



left

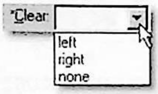


right



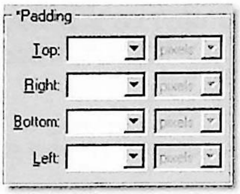
ניתן לראות גלישה ב-Netscape 4, רק אם התמונה מוקמה בתוך שכבה.

גלישה (Clear)

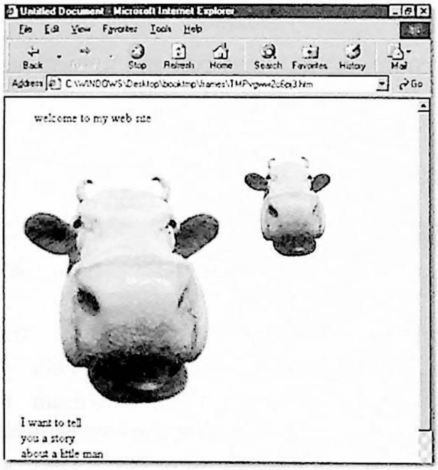


בשדה זה ניתן למנוע מעצם להיות באותה שורה עם עצם עליו מוחלת גלישה. כדי למנוע זאת, יש להגדיר מיקום זהה למיקום הגלישה. לדוגמה: כדי למנוע מעצם להיות ממוקם מתמונה המוגדרת עם גלישה שמאלית, יש להגדיר לאותו עצם: Clear - left.

ריווח (Padding)



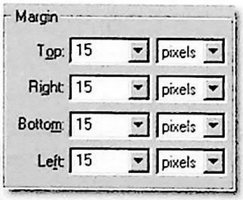
בשדה זה ניתן להגדיר את הרווח בין העצם לבין המסגרת שלו, ללא הגדלת תוכן העצם.



את הרווח יש להגדיר מסביב לעצם בשדות:

- **Top** – מעל לעצם.
- **Right** – מימין לעצם.
- **Bottom** – מתחת לעצם.
- **Left** – משמאל לעצם.

שוליים (Margin)

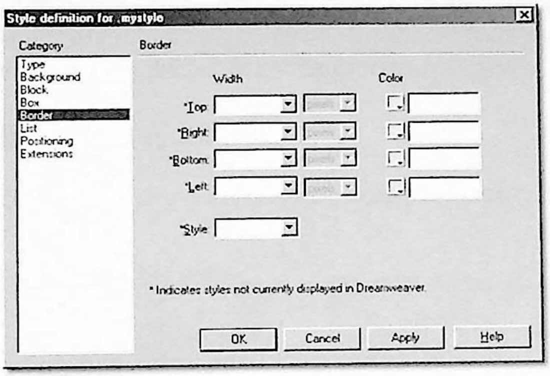


בשדה זה ניתן להגדיר את השוליים מסביב לעצם בכל אחת מארבע פינותיו:

- **Top** – מעל לעצם.
- **Right** – מימין לעצם.
- **Bottom** – מתחת לעצם.
- **Left** – משמאל לעצם.

התוצאה דומה מאד לשימוש ב-Padding, אלא שהטכניקה שונה.
באפשרות זו נוצרים רווחים אמיתיים בין העצם ליתר העצמים מסביבו.

מסגרת (Border)

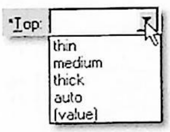


בקטגוריה זו ניתן להגדיר תכונות של מסגרת. באמצעות תכונות אלו ניתן לקבוע עובי, סגנון וצבע למסגרת כולה, או לכל גבול בנפרד.
שימוש בקטגוריה זו נפוץ מאד, בעיקר בקרב בוני טבלאות המעוניינים בטבלאות מסוגננות.
מסגרת זו ניתן להחיל על פיסקה, שכבה או טבלה.

את ההגדרות ניתן לתת באופן זהה לכל המסגרת, או להגדיר הגדרות שונות לכל צד של המסגרת:

- **Top** – הגבול העליון של המסגרת
- **Right** – הגבול הימני של המסגרת
- **Bottom** – הגבול התחתון של המסגרת
- **Left** – הגבול הימני של המסגרת

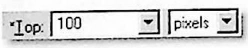
עובי מסגרת (Width)



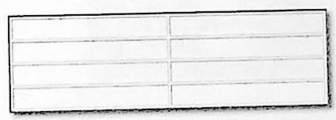
בשדה זה ניתן להגדיר את עובי המסגרת. ניתן לבחור בין:

- **Thin** – מסגרת דקה
- **Medium** – מסגרת בינונית
- **Thick** – מסגרת עבה
- **Auto** – מסגרת אוטומטית

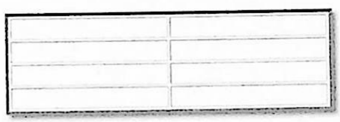
כמו כן, ניתן להגדיר עובי טבלה בערכים מותאמים אישית ביחידות מידה שונות.



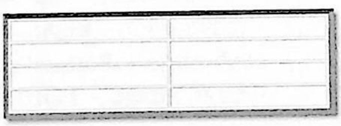
מסגרת דקה



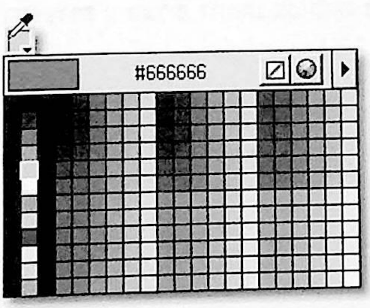
מסגרת בינונית



מסגרת עבה



צבע מסגרת (Color)



בשדה Color ניתן להגדיר צבע עבור כל גבול.

■ סגנון (Style)



בשדה זה ניתן להגדיר סגנונות מיוחדים עבור המסגרת.



None – ללא מסגרת



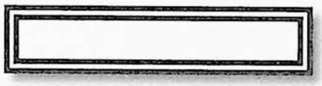
Dotted – מסגרת מנוקדת



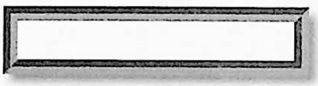
Dashed – מסגרת מקווקוות



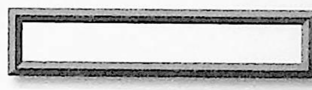
Solid – מסגרת רגילה



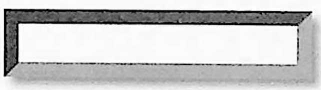
Double – מסגרת כפולה



Groove – קו תלת מימדי (אלק), פונה פנימה.



Ridge – קו תלת מימדי בולט החוצה.

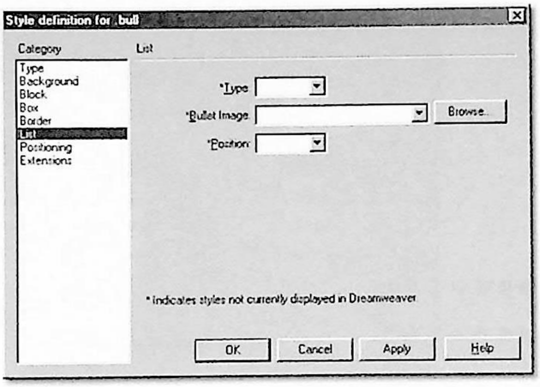


Inset – יצירת גבול כהה/בהיר להקנית מראה תלת מימדי.



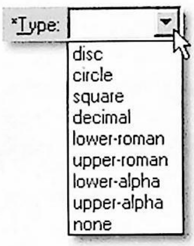
Outset – יצירת גבול בהיר/כהה להקנית מראה תלת מימדי.

רשימות (List)



בקטגוריה זו ניתן לאפיין את הרשימות השונות (רשימה ממוספרת, רשימת תבליטים או רשימת מונחים).
ניתן להגדיר תבליטים מיוחדים ולמקמם יחסית למלל.

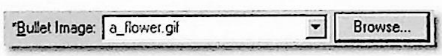
סוג הרשימה (Type)



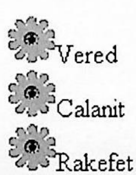
בשדה זה ניתן לבחור את סוג הרשימה מבין האפשרויות הבאות:

- **disc** – עיגול חלול.
- **circle** – עיגול מלא.
- **square** – ריבוע.
- **decimal** – ממוספר (1,2,3).
- **lower-roman** – מספרים רומיים קטנים (i,v,x).
- **upper-roman** – מספרים רומיים גדולים (I,V,X).
- **lower alpha** – אותיות אלפבית קטנות (a,b,c).
- **upper-alpha** – אותיות אלפבית גדולות (A,B,C).
- **none** – ללא סימנים.

תבליט תמונה (Bullet Image)

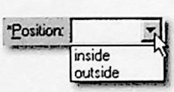


על מנת להשתמש בתבליטים מיוחדים, ניתן לבחור בשדה Bullet Image בתמונה.
לחיצה על כפתור Browse תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה לבחור בתמונה הרצויה.



רשימה עליה הוחל הסגנון Bullet Image

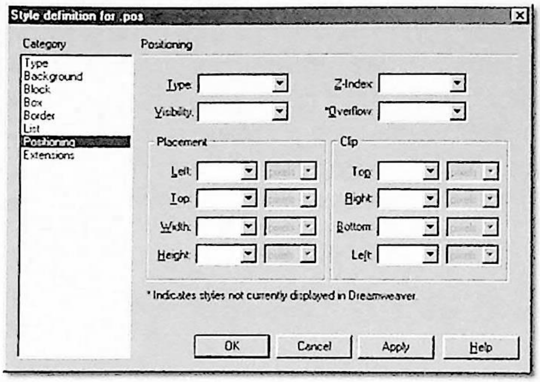
הזחת מלל (Position)



בשדה זה ניתן להזיח את המלל פנימה או החוצה:

- **inside** – הזחת המלל פנימה.
- **outside** – הזחת המלל החוצה.

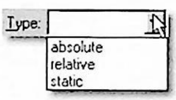
מיקום (Positioning)



בעזרת קטגוריה זו ניתן לקבוע הגדרות שונות לשכבות, כמו, תצוגת השכבה, מיקומה במסמך, גודלה ועוד.

התכונות בקטגוריה זו פעילות רק בדפדפן Explorer.

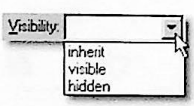
מיקום השכבה במסמך (Type)



בקטגוריה זו יש להגדיר באיזה אופן תמוקם השכבה במסמך:

- **absolute** – מיקום על פי הקואורדינטות שיוגדרו בשדה Placement.
- **relative** – מיקום השכבה על פי הקואורדינטות שיוגדרו בשדה Placement, יחסית למיקום המלל במסמך. (אין תצוגה מקדימה לאפשרות זו).
- **static** – מיקום השכבה על פי מיקום המלל.

תצוגת השכבה (Visablity)



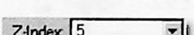
בתפריט זה ניתן להגדיר את מצב התצוגה של השכבה החדשה.

- **inherit** – השכבה תירש את מצב התצוגה של שכבת האב.
- **visible** – השכבה תוצג.
- **hidden** – השכבה תוסתר.

188

הסבר נוסף על מצבי תצוגה בפרק **שכבות**.

מיקום יחסי של שכבה (Z-Index)

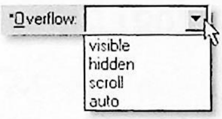


בשדה זה ניתן להגדיר את מיקום השכבה יחסית לשכבות אחרות (לפניהן או מאחוריהן) בעזרת הקלדת ערך Z. ככל שהערך המספרי נמוך יותר, תמוקם השכבה מאחורי שכבות בעלות ערך גבוה יותר.

196

הסבר נוסף על מיקום שכבות במסמך בפרק **שכבות**.

גלישה (Overflow)



בתיבת בחירה זו ניתן להגדיר את אופן הצגת השכבה בזמן שתוכן השכבה גדול משטח השכבה עצמה.

- **visible** – תוכן השכבה יוצג ללא קשר לגודל התוכן או גודל השכבה.
- **hidden** – חלק מתוכן השכבה יוסתר, על מנת להתאים את גודל התוכן לגודל השכבה.
- **scroll** – בחירה באפשרות זו תיצור פסי גלילה מסביב לשכבה, על מנת לאפשר לגלול את התוכן. פסי הגלילה יופיעו ללא קשר לגודל התוכן או גודל השכבה, ואף ייתכן שיהיו בלתי פעילים.
- **auto** – בחירה באפשרות זו תמקם פסי גלילה במידת הצורך.



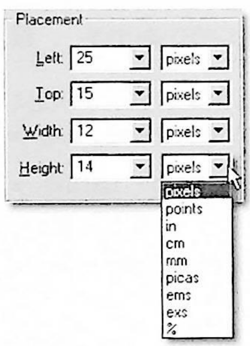
האפשרות Scroll לא נתמכת בדפדפן Netscape.



190

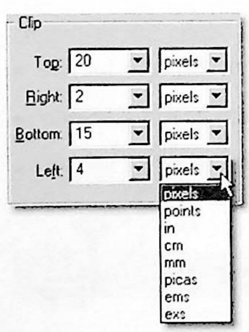
הסבר נוסף על התאמת גודל השכבה לתוכן שלה, בפרק **שכבות**.

מיקום השכבה (Placement)



בשדה זה ניתן לקבוע את מיקום השכבה וגודלה ביחידות מידה שונות.
המיקום נקבע בהתאם למיקום הפינה השמאלית (Left) העליונה (Top) של השכבה.
גודל השכבה נקבע לפי רוחבה (Width) וגובהה (Height) של השכבה.

Clip



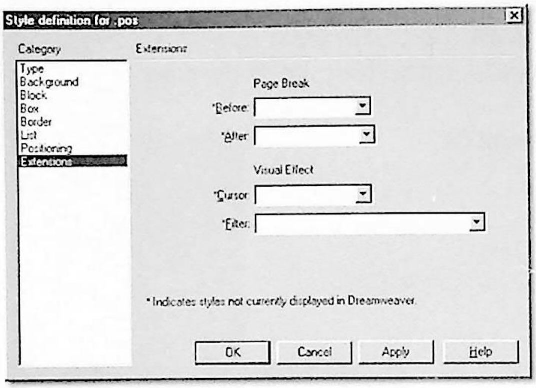
בשדה זה ניתן להגדיר את החלק החזותי בשכבה, כלומר, הקלדת ערכים מספריים תגדיר את גודל השטח החזותי מכל אחת מפינות השכבה.



192

הסבר נוסף בפרק **שכבות**.

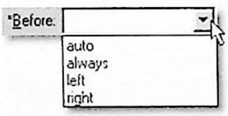
הרחבות (Extensions)



הקטגוריה המורכבת והמסקרנת ביותר, אך הפחות שימושית מבין כל הקטגוריות. קטגוריה זו מכילה הרחבות ואפקטים שניתן להוסיף למסמך ולתמונות.

רוב הפקודות בחלון זה עדיין אינן נתמכות ברוב הדפדפנים.

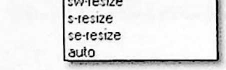
שבירת עמוד (Page break) – Before/After



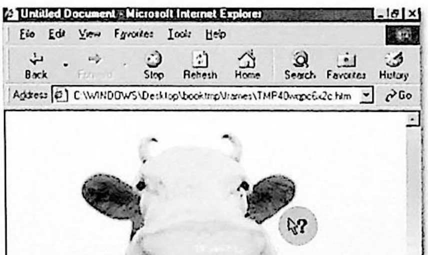
בעזרת פקודה זו ניתן להגדיר שבירת עמוד בעת הדפסה לפני (Before) או אחרי (After) העצם.

פקודה זו לא נתמכת על ידי דפדפנים מגירסה 4 ומטה.

Visual effects – סמן (Cursor)



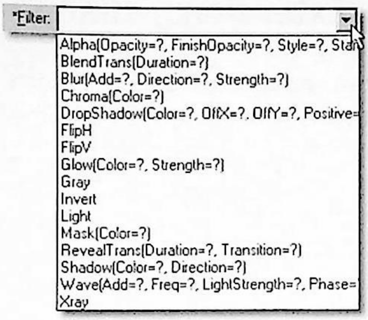
בשדה זה ניתן לשנות את מראה הסמן בשעה שהוא ממוקם על עצם. פקודה זו נתמכת על ידי Explorer בלבד.

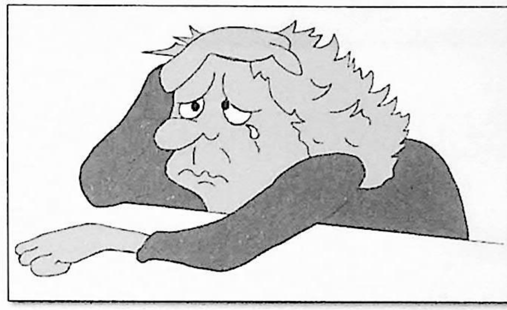


שינוי צורת הסמן ל-Help

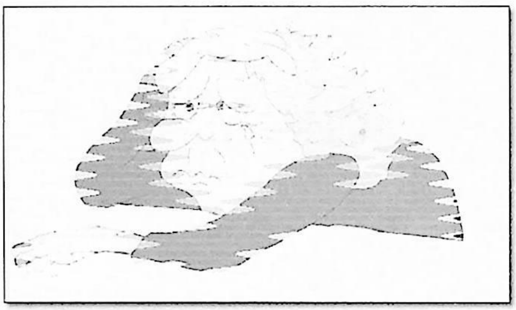
(Filter) פילטרים – Visual effects

פקודה זו מאפשרת הוספת אפקטים (פילטרים) לתמונות המשולבות במסמך.

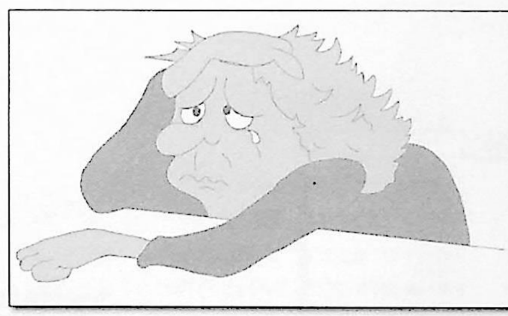




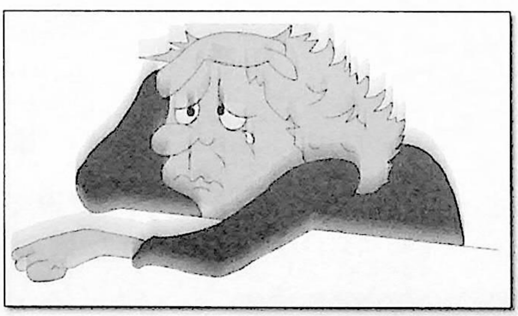
התמונה המקורית



שימוש בפילטר Wave



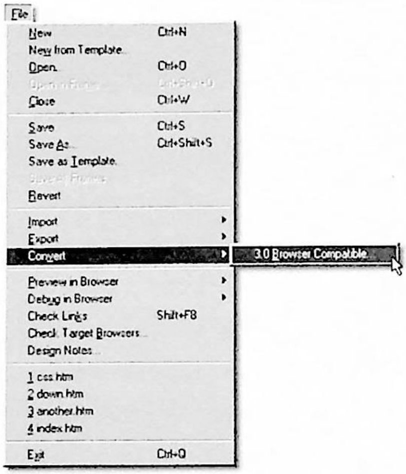
שימוש בפילטר Opacity



שימוש בפילטר Blur

סגנונות CSS נושאים בחובם בשורה מרנינה עבור מעצבי האתרים, אך גם בשורת איוב עבור הגולשים בגירסאות מוקדמות. גירסאות 3 ומטה פשוט אינן מסוגלות להציג דפי אינטרנט בהם נעשה שימוש בקודי CSS.

כדי לאפשר צפייה בעמוד לכל הגולשים, ניתן ליצור מסמך חלופי למסמך הפעיל, על ידי המרת קוד ה-CSS לקוד HTML פשוט.



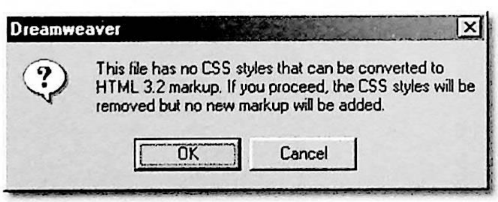
על מנת לבצע פקודה זו יש לבחור בפקודה 3.0 Browser Comptaible מתפריט המשנה Convert שבתפריט **הקובץ** (File).



בתיבת שיחה שתיפתח יש לבחור באפשרות CSS Styles to HTML Markup. לחיצה על OK תיצור מסמך נוסף.



חשוב לזכור!



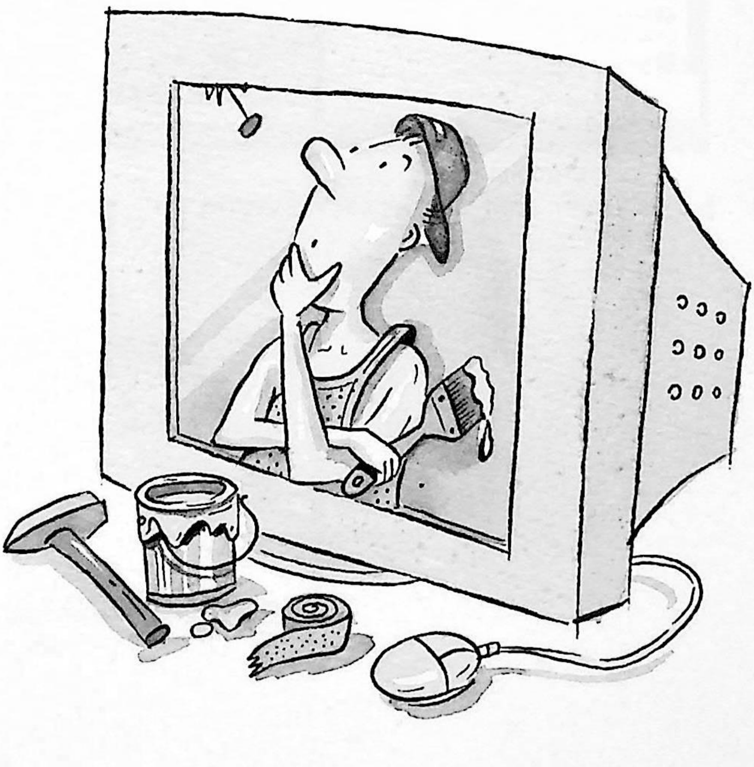
לא כל קוד CSS ניתן להמרה ל-HTML. שימוש בקוד כזה ונסיון להמירו ל-HTML יפתח את תיבת האזהרה הבאה. תיבה זו "מבשרת" כי ישנו שימוש במסמך בקוד CSS שאין לו מקבילה בקוד HTML. לחיצה על OK תסיר קוד זה ללא המרתו ל-HTML, כלומר, המסמך יהיה שונה.

קוד CSS	תג HTML
color	FONT COLOR
font-family	FONT FACE
font-size	[FONT SIZE="[1-7"
font-style: oblique	I
font-style: italic	I
font-weight	B
list-style-type: square	UL TYPE="square"
list-style-type: circle	UL TYPE="circle"
list-style-type: disc	UL TYPE="disc"
list-style-type: upper-roman	OL TYPE="I"
list-style-type: lower-roman	OL TYPE="i"
list-style-type: upper-alpha	OL TYPE="A"
list-style-type: lower-alpha	OL TYPE="a"
list-style	UL or OL with TYPE as appropriate
text-align	P ALIGN or DIV ALIGN as appropriate
text-decoration: underline	U
text-decoration: line-through	STRIKE

20

Dreamweaver 4

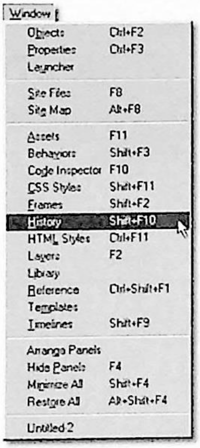
הסטוריה



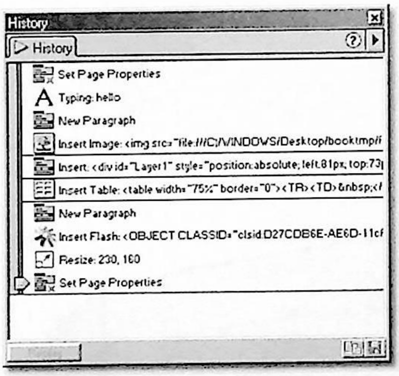
חלון ההסטוריה (המטורפת של התוכנה)

חלון ההסטוריה משמר בתוכו את הפעולות האחרונות בתוכנה. חלון זה מסוגל לזכור עד 99999 פעולות אחרונות של התוכנה במסמך הפעיל. בעזרת חלון ההסטוריה ניתן לחזור מספר צעדים אחורה בבת אחת, לשחזר רצף פעולות מסוים ואף לשמור אותו כפקודה.

כדי להציג את חלון ההסטוריה יש לבחור בפקודה History מתפריט **החלונות** (Window).



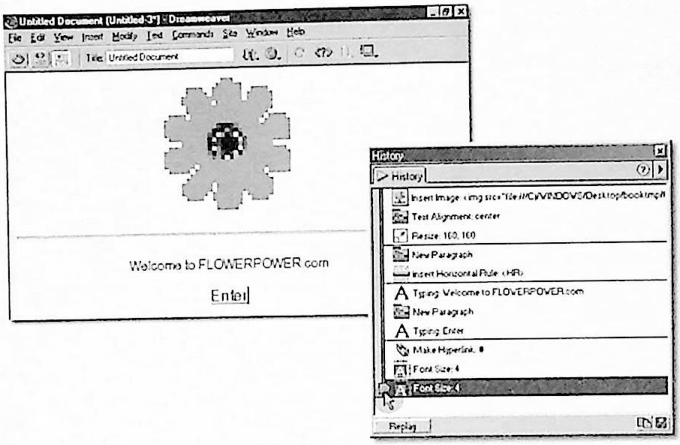
חלון ההסטוריה מציג את כל הפקודות אשר בוצעו מאז יצירת המסמך (אלא אם מספר הפקודות עולה על זה המוגדר בחלון ההעדפות, ראה בהמשך הפרק). ליד כל פקודה מופיעה דמות המתאימה לפקודה שבוצעה, כשליד כל דמות מצוינת מה הפקודה, ומה המאפיינים שלה. לדוגמה, ליד הפקודה Insert Layer יופיעו שם השכבה, תג ה-HTML שמיצג אותה ומיקומה המדוייק.



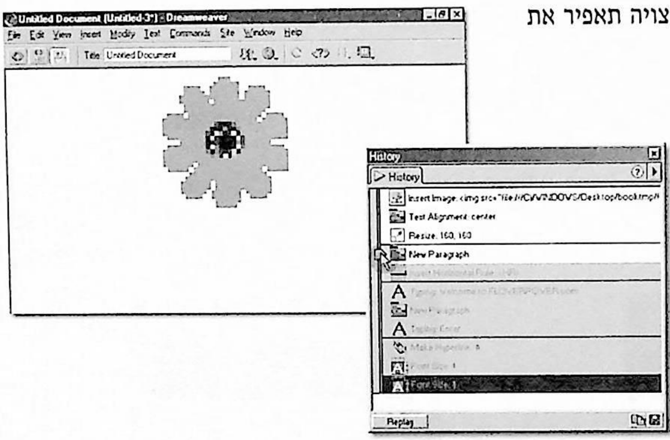
חלון ההסטוריה

כדי לחזור מספר פקודות לאחור בחלון ההסטוריה, יש להשתמש במכוון ליד שמות הפקודות.

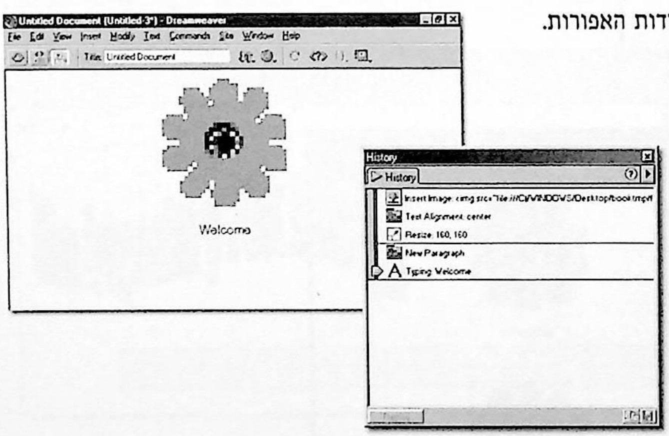
1 לחיצה על דמות המכוון.



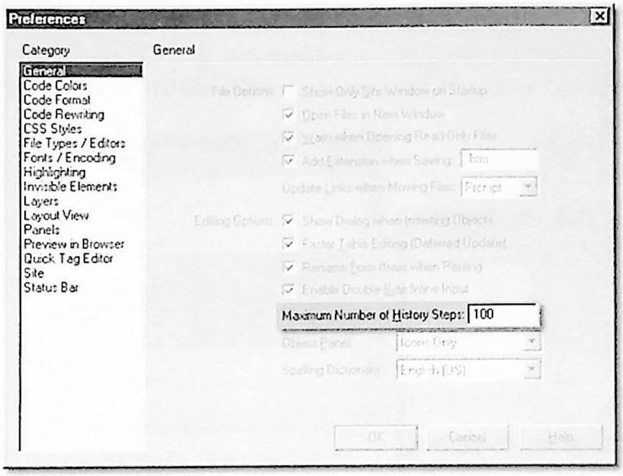
2 גרירת המכוון כלפי מעלה לפקודה הרצויה תאפיר את כל הפקודות שאחריה.



3 ביצוע פקודה חדשה ימחוק את הפקודות האפורות.



הגדרת מספר הצעדים שהחלון זוכר



כאמור, ניתן לשמור בחלון את 99999 הצעדים האחרונים במסמך. כדי להגדיר את מספר הצעדים הרצוי, יש לפתוח את חלון **העדפות** (Preferences) מתפריט העריכה (Edit) בקטגוריה General.

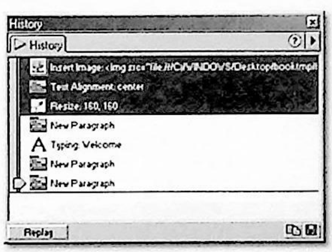
בשדה Maximum Number of History Steps ניתן להקליד את מספר הצעדים הרצוי.



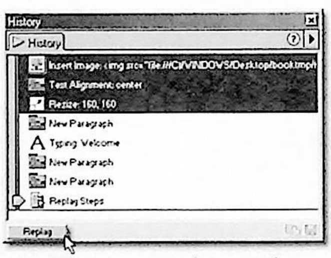
אין סיבה להעמיס על המערכת את 99999 פקודות אחרונות, נהג במחשב שלך בהתחשבות.

שחזור הסטוריה

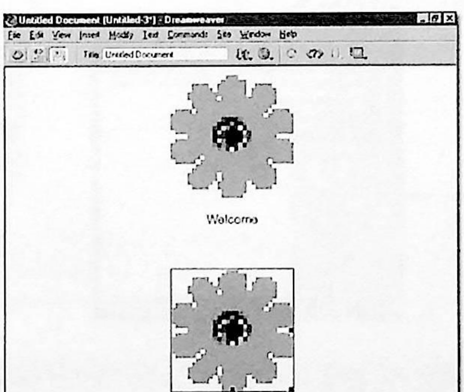
לעיתים יש צורך לחזור שוב על אותם צעדים, במשך העבודה, למשל: להכניס שכבה, לשנות את מאפייניה, ולהשתמש באותם המאפיינים לעיצוב מלל או ליצירת טבלה. כדי לחזור על מספר צעדים בחלון ההסטוריה, יש לסמן את הצעדים הרצויים בחלון (תוך החזקת מקש Shift), ולאחר מכן יש ללחוץ על כפתור Replay שבתחתית החלון.



סימון הצעדים הרצויים



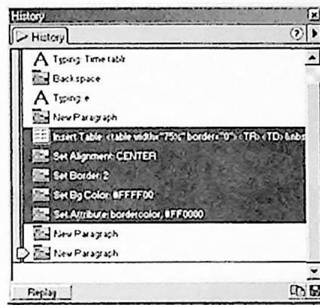
לחיצה על כפתור Replay



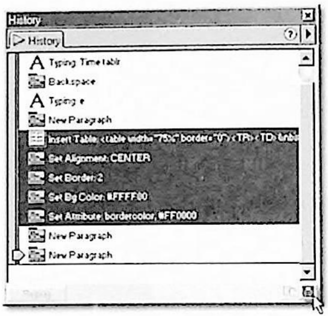
אותן פקודות ייתבצעו שוב

שמירת פעולות בחלון הפקודות

שחזור פעולות בעזרת כפתור Replay הוא פעולה שימושית מאוד, אך הוא מוגבל לשימוש באותו מסמך בלבד (כל מסמך וההסטוריה שלו). כדי לשחזר רצף של פקודות במסמך אחר, ניתן לשמור רצף פעולות כפקודה.
כדי לעשות כן, יש לסמן את רצף הפקודות הרצוי וללחוץ על דמות התקליטון שבתחתית החלון.

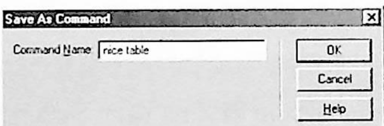


סימון רצף הפקודות הרצוי



לחיצה על דמות התקליטון

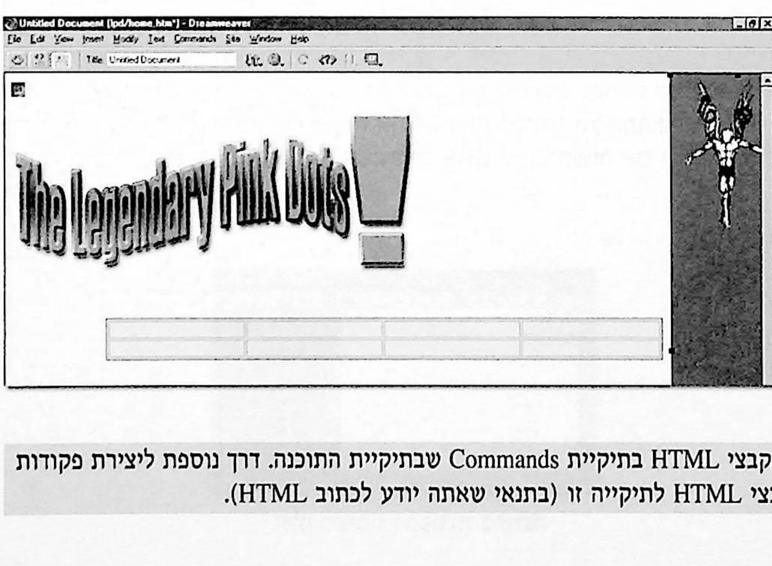
לחיצה על כפתור זה תשמור את רצף הפקודות כפקודה.
בתיבת השיחה שתיפתח, יש להקליד שם עבור הפקודה וללחוץ על OK.
(חשוב להקליד שם באנגלית).



כדי להשתמש בפקודה זו שוב, ניתן לגשת אליה ואל יתר הפקודות השמורות, מתפריט Commands.

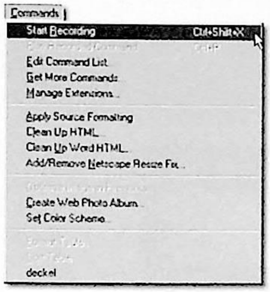


בחירה בפקודה זו תשחזר את הצעדים אשר הוקלטו, ותבצע את הפעולה הרצויה, במקרה זה יצירת טבלה מעוצבת במסמך.



הפקודות נשמרות כקבצי HTML בתיקיית Commands שבתיקיית התוכנה. דרך נוספת ליצירת פקודות היא פשוט לצרף קבצי HTML לתיקייה זו (בתנאי שאתה יודע לכתוב HTML).

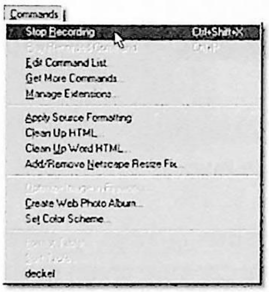
הקלטת פקודה



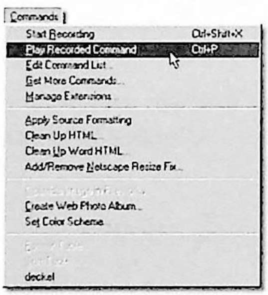
דרך נוספת לשמור פקודה היא להקליט אותה מראש, עוד לפני ביצוע הפעולות.
כדי לבצע זאת יש לבחור בפקודה Start Recording מתפריט Commands,
כל הפעולות שיבוצעו מעתה ואילך, יוקלטו ויישמרו כפקודה חדשה.
בחירה בפקודה זו תשנה את הסמן לאיור של קלטת.



שקט מקליטים...



עם סיום רצף זה, יש לבחור בפקודה Stop Recording מתפריט Commands.



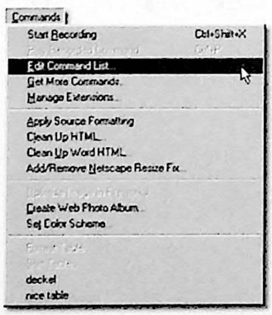
כדי לחזור ולבצע את הרצף שהוקלט, יש לבחור בפקודה Play Recorded Command מתפריט Commands.

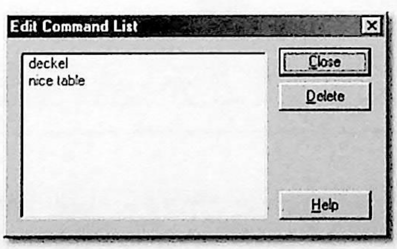


לא ניתן לבצע פעולות בחירה של עצמים או שינוי גודל ידני בעת ההקלטה. לכן, יש לבצע את כל פעולות העריכה בעזרת חלון **המאפיינים** (Properties) והתפריטים השונים.

מחיקת פקודה מרשימת הפקודות

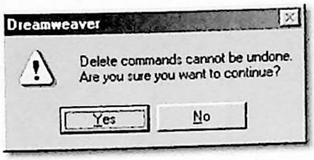
הפקודות אשר נשמרות בתפריט Commands, נכנסות לרשימת פקודות שנטענת גם בעת שיגור התוכנה מחדש.
כדי למחוק פקודה מהרשימה, יש לפתוח את רשימת הפקודות של התוכנה.
בחירה בפקודה Edit Commands List מתפריט Commands תפתח את חלון רשימת הפקודות בתוכנה.



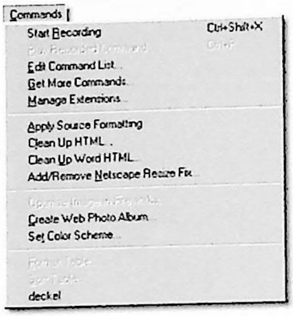


חלון רשימת הפקודות בתוכנה

כדי למחוק את אחת הפקודות יש לסמן אותה וללחוץ על כפתור Delete. לחיצה על כפתור זה תציג הודעת אזהרה, המזהירה כי לא ניתן לבטל (Undo) את מחיקת הפקודה.

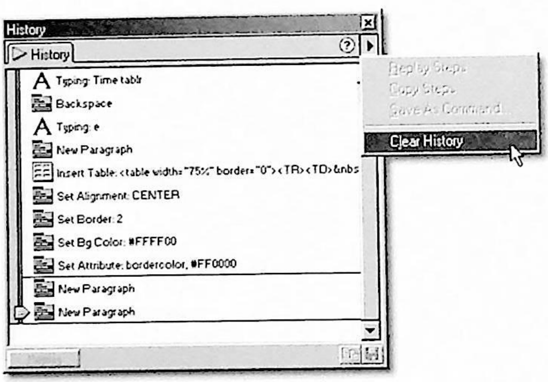


לחיצה על Yes תסיר את הפקודה מתפריט Commands.



לנקות את ההסטוריה (ולפתוח דף חדש...)

כדי לנקות את כל הפקודות השמורות בחלון ההסטוריה (עקב בעיות זיכרון במחשב, או כדי לפנות מקום עבור פקודות חדשות), יש לבחור בפקודה Clear History מתפריט חלון ההסטוריה.



ולו היה זה כל כך קל בחיים...



לא ניתן לבטל (Undo) את פעולת המחיקה של הפקודות בחלון ההסטוריה.

21

Dreamweaver 4

ניהול משאבי האתר (Assets)

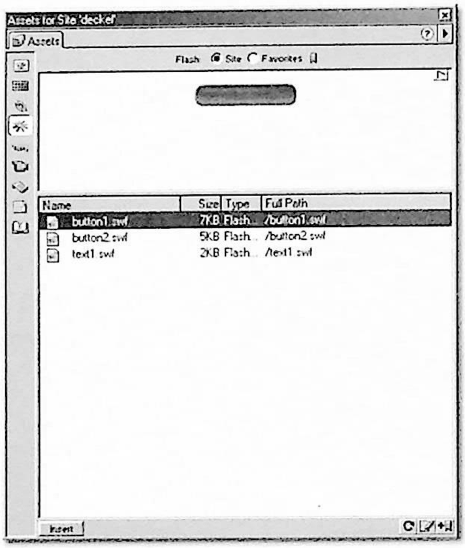


חלון Assets (משאבים)

אחת התכונות החשובות ביותר לבונה אתרים, היא שמירה על סדר (ונקיון). לא, לא חזרנו לכיתה א', אך ללא תכונה זו משימת בניית האתר, עלולה להפוך לסיוט מתמשך.
כאמור, אתר אינטרנט מורכב ממסמכי HTML רבים, כשכל מסמך מכיל מספר עצמים, חלקם מיובאים. אתר מסחרי עשוי להכיל מאות, אם לא אלפי קבצים מיובאים. יתרה מזאת, ישנם סוגים רבים של קבצים אותם ניתן לייבא: קבצי קול, סרטי וידאו, תמונות, קבצי פלאש וסקריפטים של שפות תכנות, כגון: JavaScript או Vbscript.

את כל המשאבים (Site Files), ניתן לארגן בחלון האתר. ואכן, עד הגירסה הנוכחית של התוכנה, זו היתה הדרך העיקרית לארגון משאבים. Dreamweaver 4 שינתה מעט את כללי המשחק ומציגה חלון חדש: חלון Assets.

כדי לפתוח את החלון, יש לגשת לפקודה **Assets** מתפריט **החלונות** (Window).



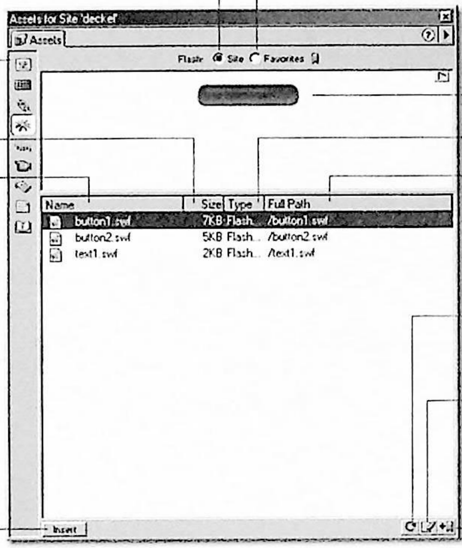
חלון **Assets** מציג את כל המשאבים (הקבצים המיובאים), ומחלק אותם לקטגוריות: תמונות, קבצי Flash, קבצי Shockwave, סקריפטים (לא כולל סקריפטים של HTML) וסרטוני וידאו.
החלון מאפשר, מעבר לסדר וארגון של המשאבים, שימוש חוזר מהיר בכל אחד מהמשאבים, הצגה מקדימה של המשאב, מיון המשאבים, הצגת משקל המשאב, ויצירת רשימת משאבים "מועדפים", בהם ירצה בונה האתר להשתמש בעתיד.



לא ניתן להשתמש בחלון המשאבים, ללא הגדרה של אתר בתוכנה. לכל אתר יש חלון משאבים משתנה, המותאם לתוכן תיקיית השורש.

חלון המשאבים

חלון Assets נבנה אוטומטית על פי תוכנו של תיק השורש, אך אל רשימת הקבצים המיובאים, ניתן להוסיף מספר משאבים, שאינם מיובאים מתוכנות חיצוניות: צבעים, קישורים, פריטי ספריה ומסמכי תבנית.

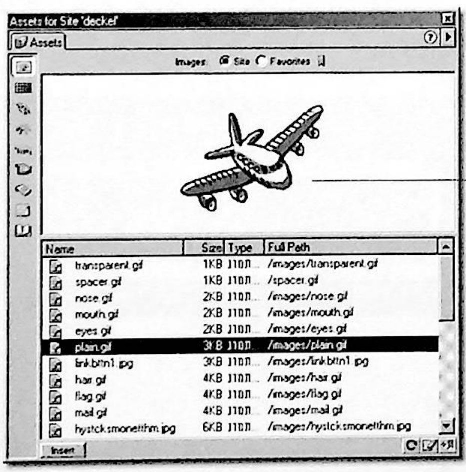


קטגוריות חלון המשאבים

חלון המשאבים מחולק לקטגוריות שונות, וכל קטגוריה מציגה את המשאבים הקיימים בה.

תמונות

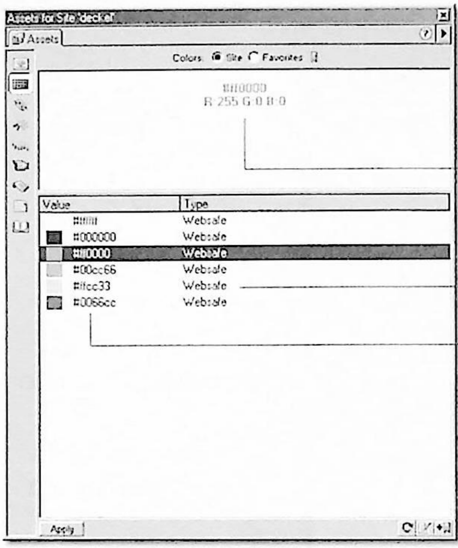
קבצי GIF, JPG ו-PNG. התמונות ממוקמות בתיקיית השורש, וליד כל תמונה מצוין השם שלה והנפח אותו היא תופסת.



צבעים

הצבעים בהם נעשה שימוש בעת בניית האתר: צבע רקע לדף, צבע רקע לטבלה, צבע מלל, צבע קישורים, צבע מסגרות וצבעים אשר נוספו ידנית (ראה בהמשך הפרק).

הצבעים מוצגים בערכים הקסדצימליים, ומצוין האם הם צבעים בטוחים (Websafe). בחלון התצוגה המקדימה מופיע ערך הצבע בערכים הקסדצימליים ובערכי RGB.



הצבע המסומן, בערכים הקסדצימליים ובערכי RGB

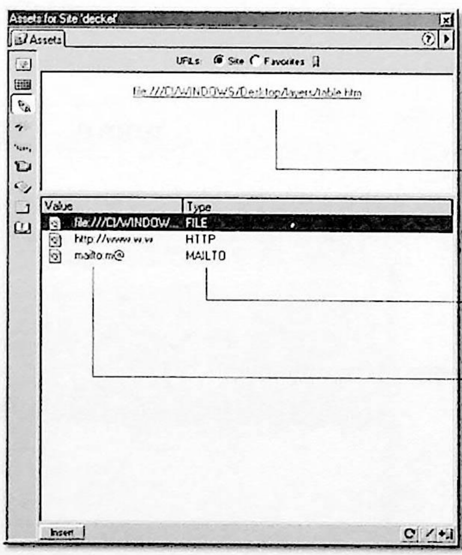
האם הוא צבע בטוח?

הערך ההקסדצימלי של הצבע

היפר-קישורים

מדובר בקישורים חיצוניים בלבד: http, ftp, mailto, או בקישורים לקבצים אשר אינם נמצאים בתיק השורש של האתר (ראה בהמשך הפרק).

בחלון מופיעים הנתיבים של הקישורים החיצוניים, ומצוין סוג הקישור (לקובץ, לשרת או לשרת דואר).



נתיב הקישור המסומן

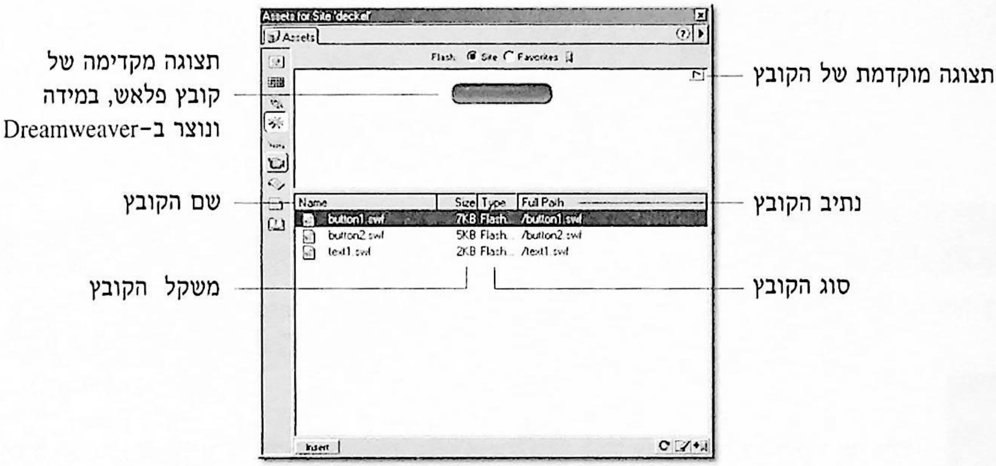
נתיב הקישור

סוג הקישור

■ קבצי Flash

לתוכנת Dreamweaver ניתן לייבא קבצים שנוצרו בתוכנת Flash. את הקבצים ניתן לייבא במבנה הקובץ הבסיסי של התוכנה (Native Format) – מבנה קובץ Fla, או במבנה הקובץ SWF.
עם זאת, חלון Assets יציג רק קבצי SWF בקטגוריה Flash. בחלון התצוגה המקדימה ניתן יהיה לראות תצוגה מקדימה של העצמים שנוצרו בתוכנה עצמה (כפתורים ומלל), ולא תראה תצוגה מקדימה לסרטונים שנוצרו בתוכנת Flash ויובאו לתוכנה.

בחלון מופיעה תצוגה מקדימה של הקובץ, וניתן להפעיל את הסרט על ידי לחיצה על כפתור Play.
כמו כן מצויינים שם הקובץ, משקלו והנתיב שלו.





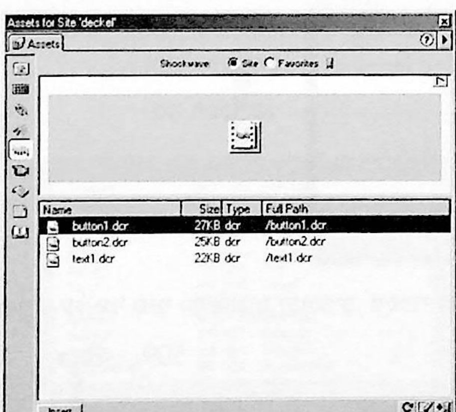
332

הסבר נוסף על יבוא קבצי Flash בפרק **שילוב מולטימדיה.**

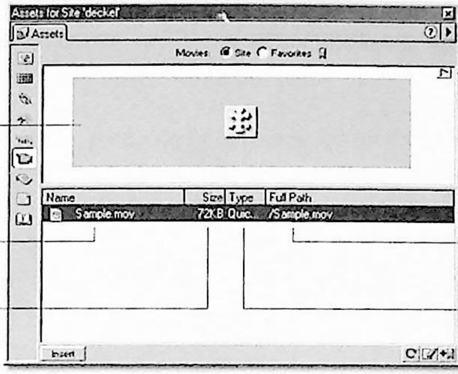
■ קבצי Shockwave

קבצים שנוצרו בתוכנה Director על גירסאותיה השונות ויוצאו בפורמט Shockwave כדי שניתן יהיה להציגם באינטרנט. על מנת להציג את הסרטונים, יש לוודא שמותקן תוסף Shockwave בגירסה הנכונה במחשבו של הגולש.

בחלון מופיעה תצוגה מקדימה של הקובץ, וניתן להפעיל את הסרט על ידי לחיצה על כפתור Play. כמו כן מצויינים שם הקובץ, משקלו והנתיב שלו.



בחלון Assets יוצגו קבצי MPEG או QuickTime בלבד.
החלון מציג את שמות הסרטים, משקל הסרטים, ואף מאפשר הצגה מוקדמת שלהם על ידי לחיצה על כפתור Play.



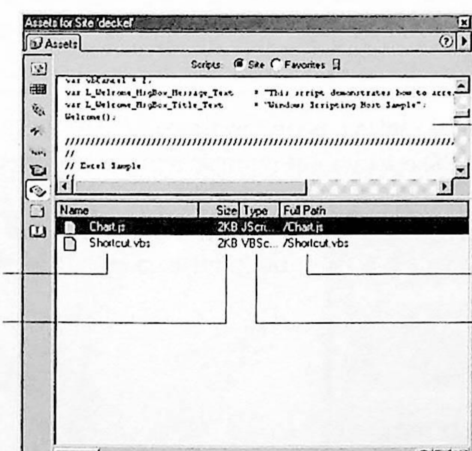


כדאי להתקין תוכנת QuickTime במחשב, על מנת לאפשר צפייה בסרטוני וידאו.
את התוכנה ניתן להוריד חינם מהאתר www.apple.com.

■ סקריפטים



סקריפטים הם קבצים המכילים קודים תכנותיים. על אף שכל אתר מכיל עשרות אם לא מאות או אלפי סקריפטים, חשוב לזכור כי אין מדובר בקבצי HTML, אלא בסקריפטים עצמאיים (כאלו שנוצרו מחוץ ל-Dreamweaver) בשפות Vbscript או JavaScript, ויובאו לאתר על ידי שימוש בפקודה Insert Script, בקטגוריה Invisibles שבחלון Objects.
בחלון מוצג הקוד של הסקריפט המסומן, משקל הסקריפט, מאיזה סוג הסקריפט והנתיב שלו.



פירוט על שני סוגי המשאבים הנוספים, מסמכי תבנית ופריטי ספריה, בסוף הפרק.



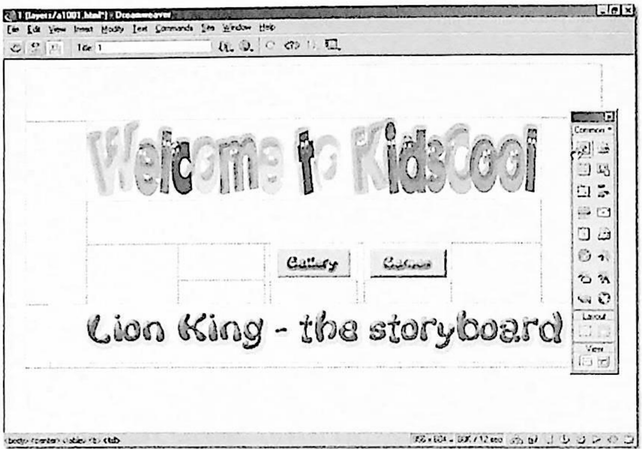
509

הסבר נוסף על שפות התכנות הנפוצות לאינטרנט בנספח ה' **שפות וקודים נוספים**.

הוספת משאב לחלון משאבים

כל עצם המיובא למסמך, ונשמר בתיקיית השורש, ייכנס אוטומטית לחלון המשאבים בקטגוריה המתאימה לו. כדי שהוספת עצם תשתקף באופן מיידי בחלון המשאבים, יש ללחוץ על כפתור הרענון בתחתית החלון.

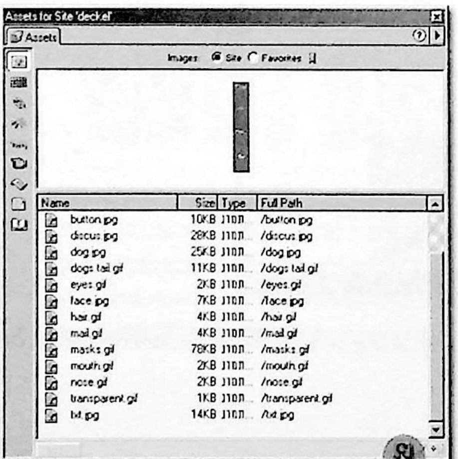
1 הוספת תמונה למסמך שנשמר תחת תיקיית השורש.



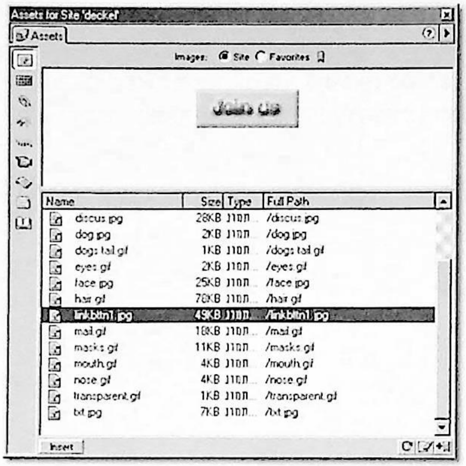
2 התמונה ממוקמת במסמך.



3 לחיצה על כפתור הרענון, בתחתית חלון המשאבים.



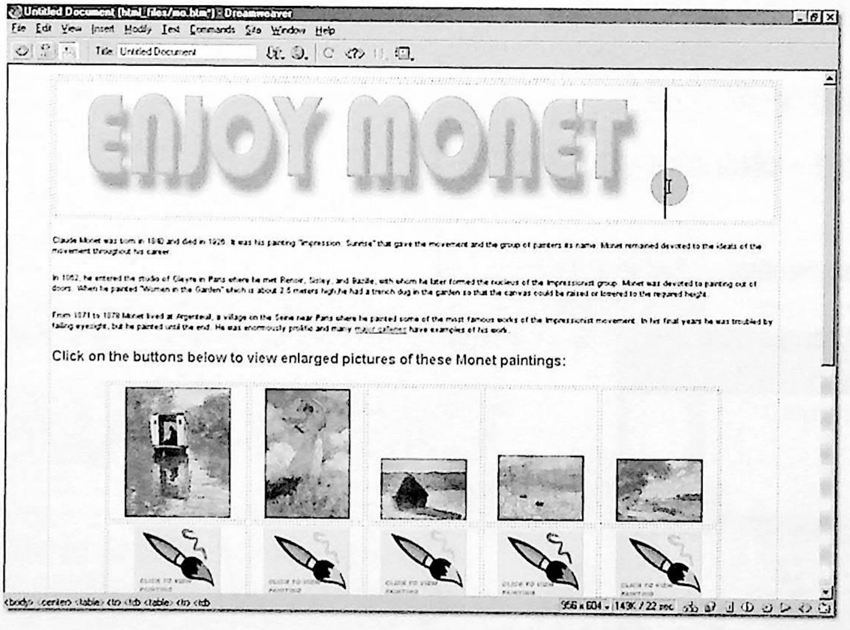
4 התמונה נכנסת לחלון המשאבים.



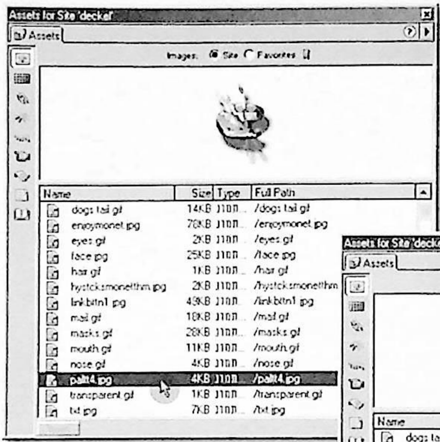
הוספת משאב מחלון המשאבים למסמך הפעיל

אחד היתרונות הטמונים בחלון Assets, היא האפשרות להשתמש באותם משאבים פעמים רבות במהלך יצירת האתר. באמצעות אפשרות זו ניתן לייבא עצם לאתר פעם אחת בלבד. לאחר מכן, ניתן למקם את אותו עצם פעמים נוספות במהלך יצירת האתר, בקבצים שונים. כדי לייבא עצם מחלון Assets אל המסמך הפעיל (תמונה, קובץ פלאש, קובץ Shockwave, סרט או סקריפט), יש למקם את הסמן במקום הרצוי, לסמן את המשאב בחלון המשאבים וללחוץ על כפתור Insert.

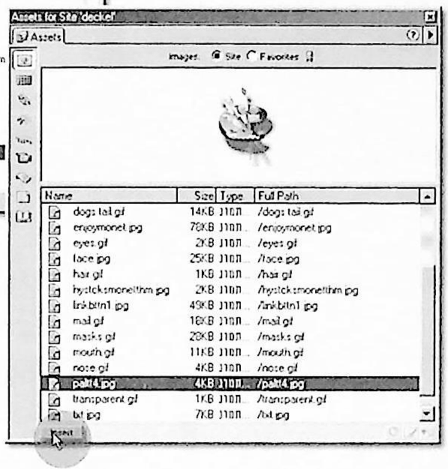
1 מיקום הסמן במקום הרצוי.



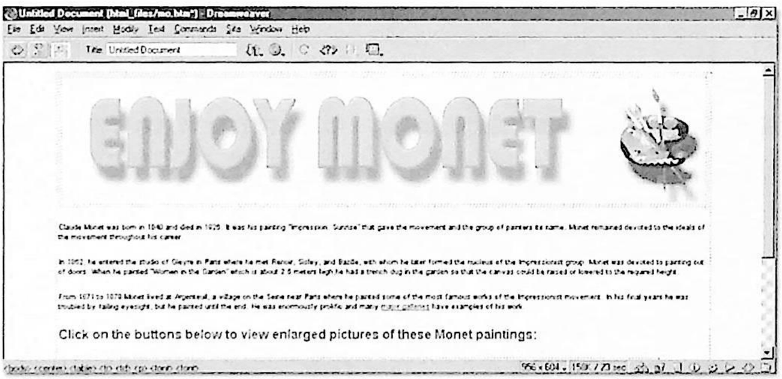
2 סימון המשאב הרצוי.



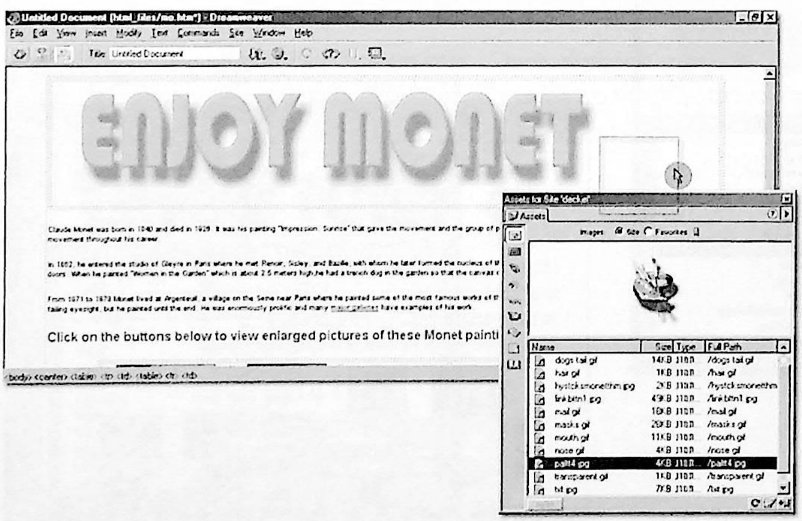
3 לחיצה על כפתור Insert שבתחתית חלון המשאבים.



4 המשאב יובא למסמך.

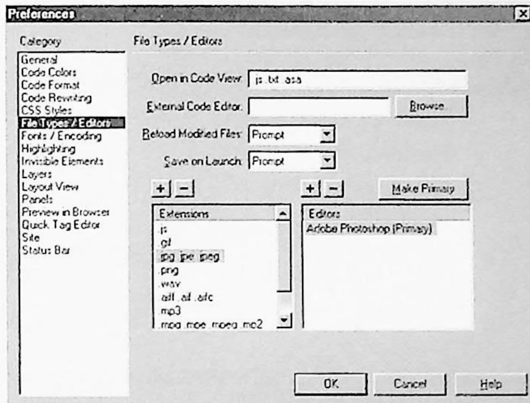


את המשאב ניתן למקם במסמך גם בעזרת גרירתו מחלון Assets אל המסמך הפעיל (Drag and Drop).



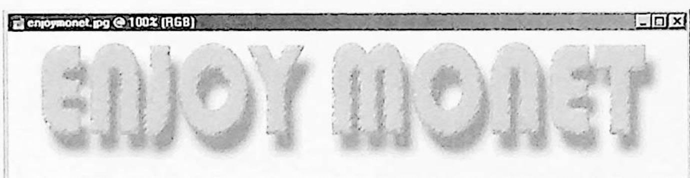
כדי לערוך את אחד העצמים בחלון המשאבים, יש לסמן את העצם וללחוץ על כפתור Edit בתחתית חלון המשאבים.



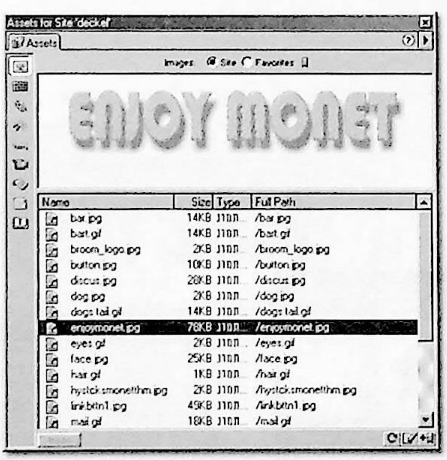


לחיצה על כפתור Edit, תפתח את העצם בתוכנה החיצונית לעריכת עצמים מסוגו, כפי שהיא מוגדרת בחלון **ההעדפות** של התוכנה.

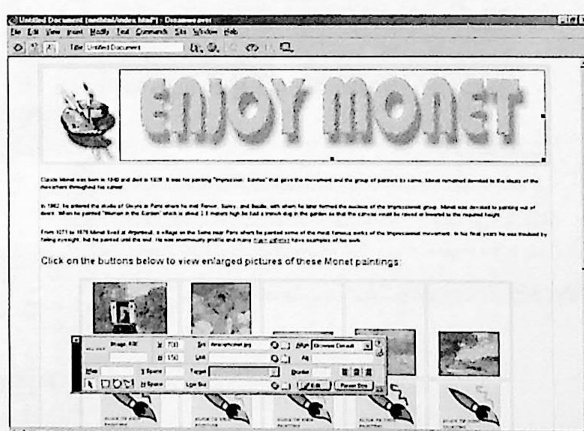
לאחר ביצוע השינוי בתוכנת עריכה חיצונית (במקרה זה Photoshop), ושמירת הקובץ.



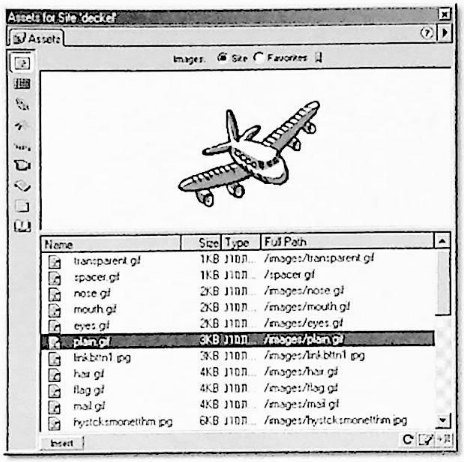
ניתן לראות את השינוי בחלון המשאבים ובמסמכים בהם ממוקם משאב זה.



חלון המשאבים

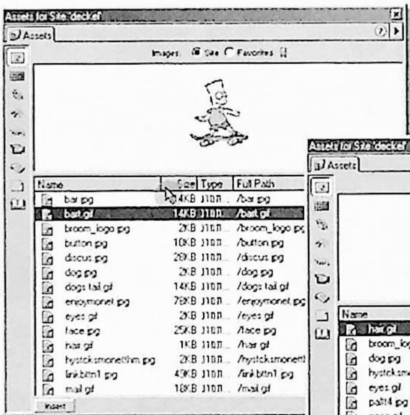


מיון העצמים בחלון המשאבים

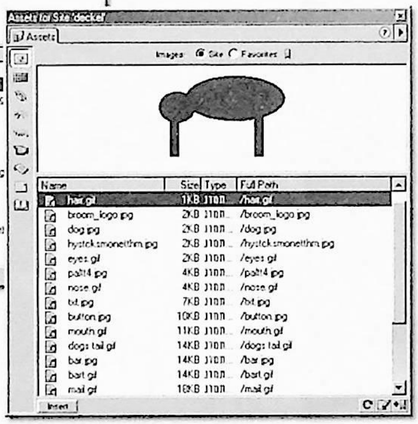


העצמים בחלון משאבים מוצגים על פי שמות הקבצים, הנפח אותו הם תופסים בכונן הקשיח, סוג הקובץ (מבנה הקובץ בו הוא שמור) ועל פי הנתיב בו משתמשת התוכנה כדי למקם עצם זה, למשל: Images/buttons/green_button.png.

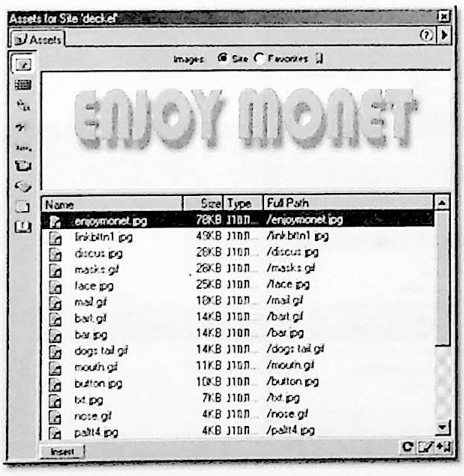
כדי להקל על איתור משאבים באתר וכדי לשמור על הסדר הטוב, ניתן לשנות את אופן הצגת המשאבים בחלון על ידי מיון המשאבים. את המיון ניתן לבצע לפי ארבעת הקטגוריות השונות (שם, גודל, סוג ונתיב). כדי למיין על פי אחת מקטגוריות אלו, יש ללחוץ על הכותרת המתאימה. לחיצה על כותרת עמודת השמות (Name), תמיין את המשאבים על פי אותה עמודה. כלומר, המשאבים יופיעו על פי סדר אלפאבתי עולה. לחיצה נוספת על אותה כותרת, תמיין את המשאבים שוב על פי שמותיהם, אלא שהפעם היא תבצע מיון זה על פי סדר אלפבתי יורד. כללי המיון האלפאבתי פשוטים: בראש טבלת המיון מספרים ולאחר מכן בסדר יורד, תווים באנגלית ותווים בעברית.



1 לחיצה על הכותרת Size תמיין את המשאבים בחלון על פי גודל הקבצים.



2 המיון נעשה על פי משקל הקבצים, כשהקובץ הקטן ביותר יופיע ראשון ברשימה.

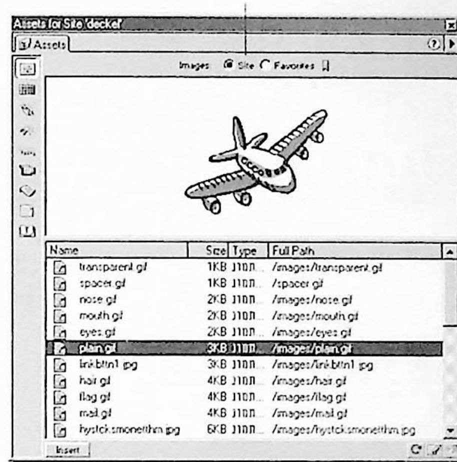


3 לחיצה נוספת על הכותרת Size תבצע את המיון שנית, אלא שהפעם המיון נעשה כשהקובץ הגדול ביותר יופיע ראשון ברשימה.

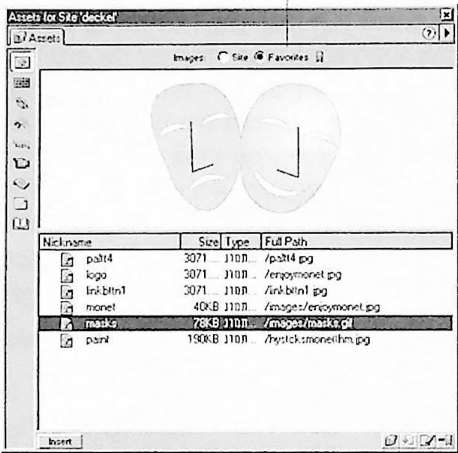
הוספת משאבים בחלון המועדפים

היות וכל עצם המוגדר כמשאב מופיע אוטומטית בחלון משאבים, נוצר הצורך לסנן את המשאבים השימושיים ביותר. לשם כך, ניתן להוסיף את אותם משאבים שימושיים לחלון המועדפים (Favorites). בחלון המועדפים, מופיעים המשאבים שישנו הסיכוי הרב ביותר להשתמש בהם פעמים נוספות והוא מחולק לשניים, בכל קטגוריה.

כל המשאבים באתר

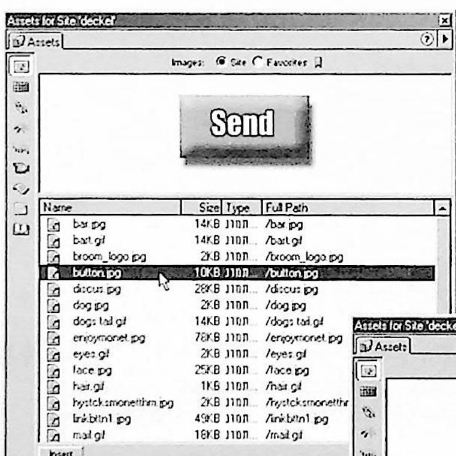


רק המשאבים המועדפים, בקטגוריה הפעילה



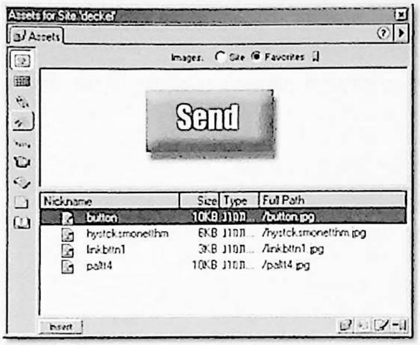
כדי להוסיף עצם לחלון המועדפים, יש לבחור את העצם וללחוץ על כפתור Add To Favorites.

1 סימון העצם



2 לחיצה על כפתור Add To Favorites.



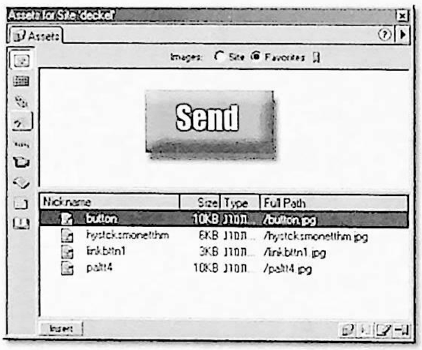


3 העצם צורף לרשימת המועדפים.

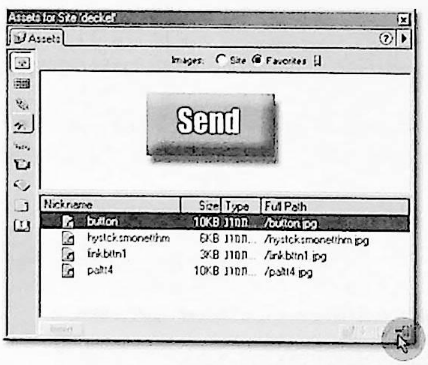
הסרת משאבים מחלון המועדפים

על מנת להסיר עצם מרשימת המועדפים, יש לסמן אותו בחלון המועדפים, וללחוץ על כפתור Remove From Favorites שבתחתית החלון.

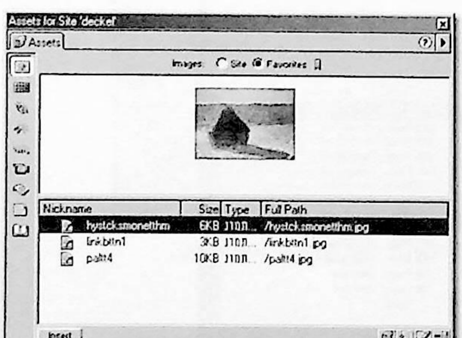
1 סימון העצם הרצוי להסרה בחלון Assets.



2 לחיצה על כפתור Remove From Favorites.

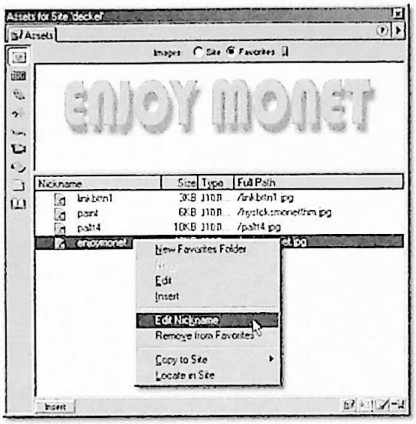


3 היה ואיננו עוד.



שינוי שם משאב מועדף

לאחר הוספת משאבים לרשימת המועדפים, ניתן להעניק להם שמות, על מנת לארגן אותם באופן מסודר עוד יותר.



1 על מנת לתת שם למשאב המועדף, יש ללחוץ על שם המשאב בעזרת הלחצן הימני בעכבר (לחיצה + מקש Ctrl במקינטוש) ולבחור באפשרות Edit Nickname מהתפריט שייפתח.

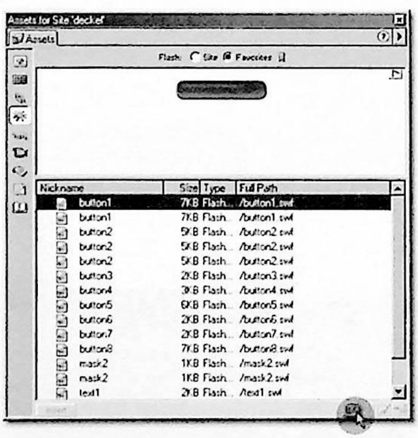
2 יש להקליד את השם הרצוי.



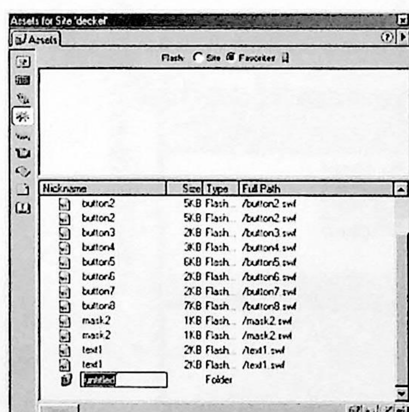
ארגון המשאבים המועדפים בתיקים

כשמספר המשאבים המועדפים מרקיע שחקים, מומלץ לארגן אותם בתיקים. כל קטגוריה והתיקים שלה. לתיקים ניתן לתת שמות, ובכך להקל על מציאת המשאבים המועדפים הרצויים.

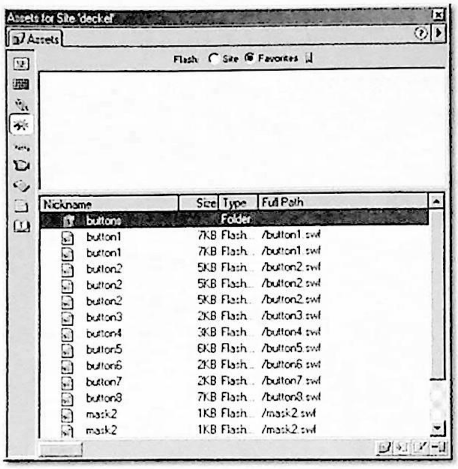
1 על מנת ליצור תיק חדש, יש ללחוץ על כפתור New Favorites Folder שבתחתית חלון המשאבים.



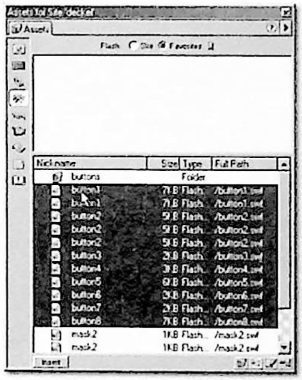
לאחר הלחיצה, יווצר תיק ללא שם.



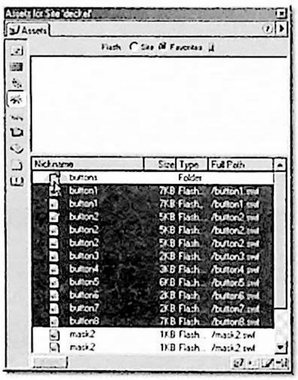
2 במצב זה, יש להקליד את השם הרצוי ולהקיש Enter.



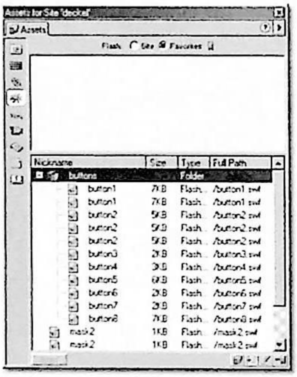
3 כדי למקם את העצם הרצוי בתיק, יש לגרור את העצם אל דמות התיק בחלון.
על מנת לסמן יותר מעצם אחד, יש לסמן את אחד העצמים, ללחוץ על מקש Shift ולסמן עצם נוסף. כל העצמים בטווח בין שני עצמים אלו יסומנו.



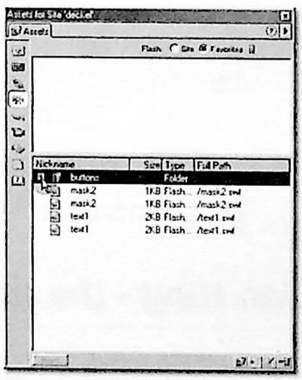
סימון טווח עצמים



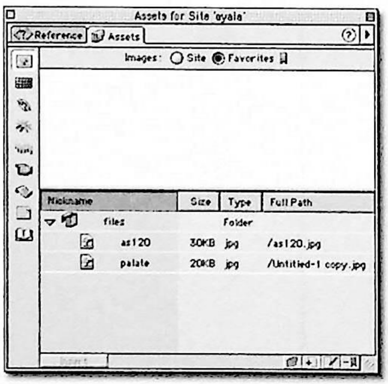
גרירת העצמים אל התיק הרצוי



עזיבת העכבר



לחיצה על סימן המינוס ליד שם התיק תסגור את התיק, ובמקום סימן המינוס יופיע סימן פלוס (חלונות)

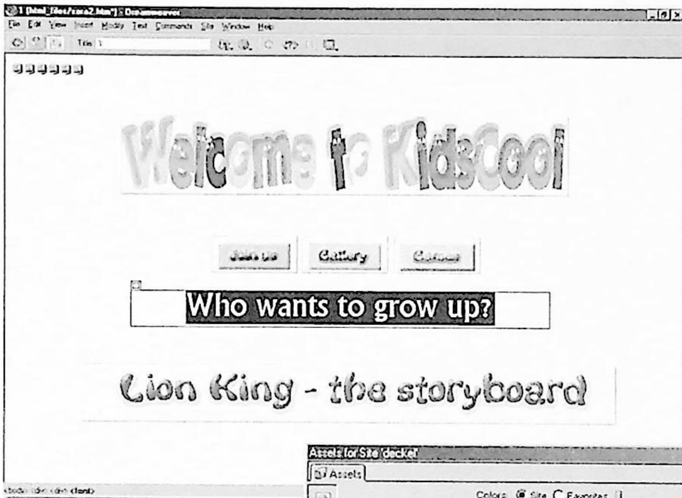


תצוגת תיק קבצים (מקינטוש)

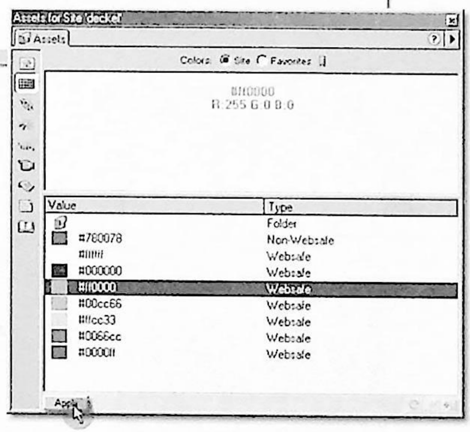
■ החלת צבע מחלון המשאבים על עצם

כאמור, חלון המשאבים מכיל קטגוריות רבות. אחת מהן היא קטגורית הצבעים, המכילה את הצבעים בהם נעשה שימוש בבניית האתר. כדי להשתמש בצבע מחלון המשאבים, יש לבצע את השלבים הבאים:

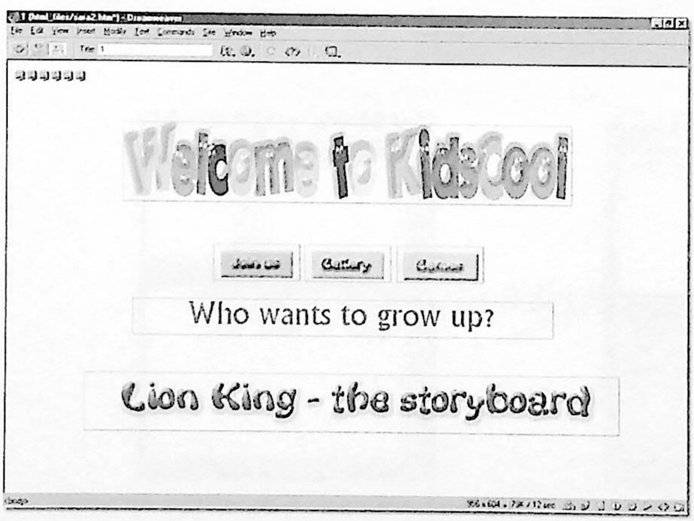
1. סימון העצם/מלל אותו רוצים לצבוע.



2. סימון הצבע הרצוי בחלון המשאבים ולחיצה על כפתור Apply.



3. התוצאה, צבע המלל השתנה.



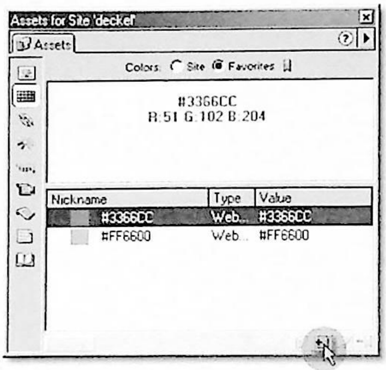


את הצבע ניתן להחיל על העצם, על ידי גרירת הצבע מחלון Assets, מעל העצם הרצוי (Drag and Drop).

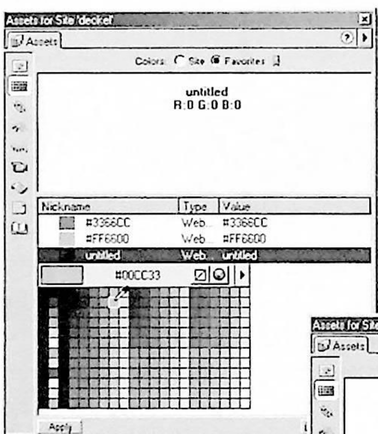
הוספת צבע מועדף לחלון משאבים

כאמור, בקטגורית הצבע, מכיל חלון המשאבים את הצבעים בהם נעשה שימוש במהלך בניית האתר. בנוסף לצבעים אלו, מופיעים צבעים אשר הוספו ידנית על ידי המשתמש ישירות לחלון המועדפים.

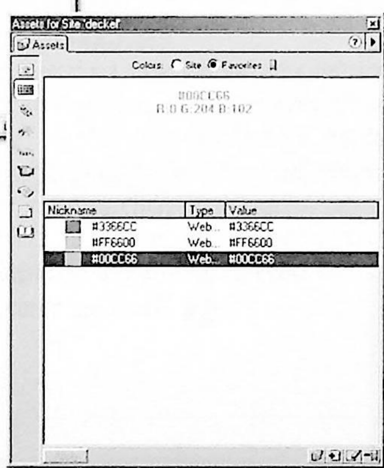
על מנת להוסיף צבע מותאם אישית לחלון הצבעים, יש לבחור בקטגורית המועדפים וללחוץ על כפתור New Color שבתחתית החלון.

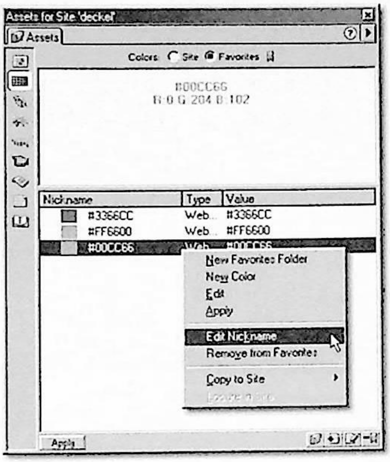


לחיצה על כפתור זה תפתח את חלון הצבעים, ממנו ניתן לבחור את הצבע הרצוי.



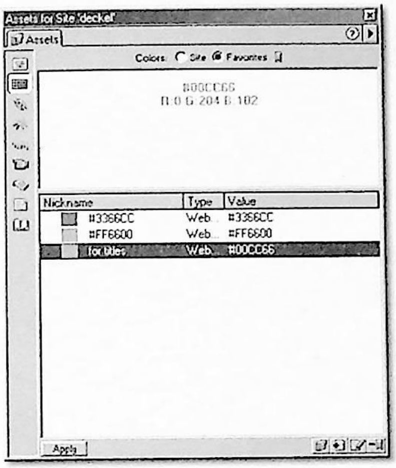
הצבע המצורף יוצג בקוד ההקסדצימלי המציין אותו.





לאחר הוספת הצבע לרשימת המועדפים, ניתן להעניק לו שם. על מנת לתת שם לצבע, יש ללחוץ על שמו הנוכחי בעזרת הלחצן הימני בעכבר (לחיצה + מקש Ctrl במקינטוש) ולבחור באפשרות Edit Nickname מהתפריט שייפתח.

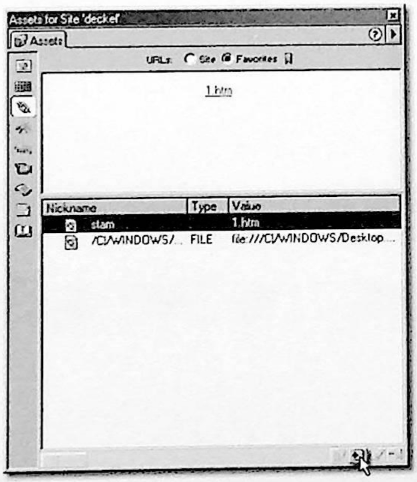
בשלב זה ניתן להקליד את השם הרצוי עבור הצבע החדש.



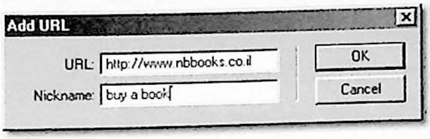
הוספת קישור לחלון משאבים

חלון המשאבים בקטגורית הקישורים מכיל את הקישורים השונים באתר. כאמור, בחלון המשאבים יופיעו רק הקישורים החיצוניים, כלומר, רק קישורים שהנתיב שלהם מפנה לכתובת מחוץ לתיקיית השורש של האתר.
קישורים הנכללים בקטגוריה זו הם: קישורים לשרתי HTTP, קישורים לשרתי FTP, קישורים ל-Gopher, קישורים לכתובות דואר אלקטרוני וכל קישור לקובץ אשר אינו ממוקם בתיק השורש של האתר. בנוסף לקישורים אלו, מופיעים קישורים אשר הוספו ידנית על ידי המשתמש לחלון המועדפים.

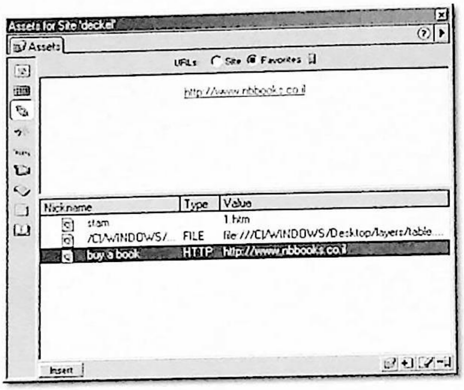
על מנת להוסיף קישור מותאם אישית לחלון הקישורים, יש לבחור בקטגורית המועדפים וללחוץ על כפתור New Link.



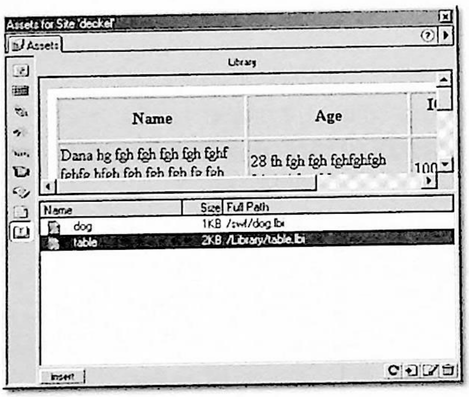
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת השיחה, בה ניתן יהיה להגדיר את מאפייני הקישור - שם הקישור והיעד אליו הוא מפנה.



הקישור אותו בוחרים להוסיף לחלון המועדפים יוצג בשם המציין אותו והיעד אליו הוא מפנה.



חלון הספריה



קטגוריה נוספת בחלון Assets, אם כי שונה במקצת, היא הספריה (Library).

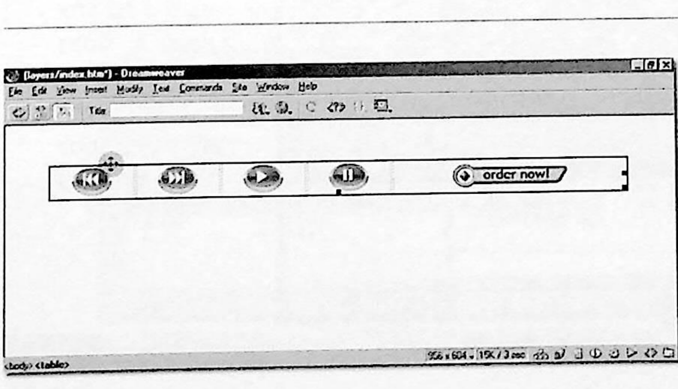
בדומה לכל הקטגוריות, גם הספריה משמשת לאכסון עצמים הנועדים לשימוש חוזר, אך בשונה מהן, פריט בספריה יכול להיות מסוגים שונים.

הספריה מסוגלת לאכסן בתוכה תמונות, קבצי פלאש, קבצי קול, וגם אלמנטים שנוצרו בתוכנה עצמה, כגון: טבלאות, טפסים, תפריטי ניווט וכדומה. תכונה זו מאפשרת לשמור על אחידות במבנה האתר, וחוסכת את הצורך ביצירה חוזרת ונשנית של עצמים שיופיעו מספר פעמים באתר.

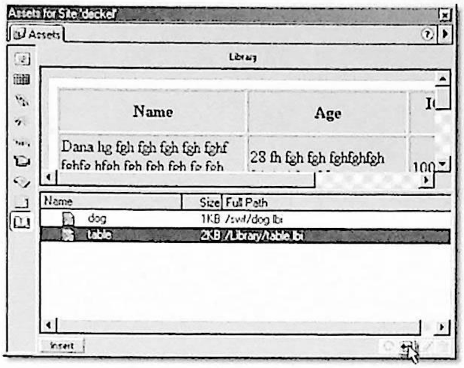
בניגוד ליתר הקטגוריות, בהן העצמים מצורפים לחלון Assets באופן אוטומטי, כדי לצרף עצם לספריה יש לבצע את הפעולה באופן ידני. לכל אתר המוגדר בתוכנה יש ספריה משלו, ולכל ספריה פרטים אשר צורפו באופן ידני על ידי המשתמש.

הוספת עצם לספריה

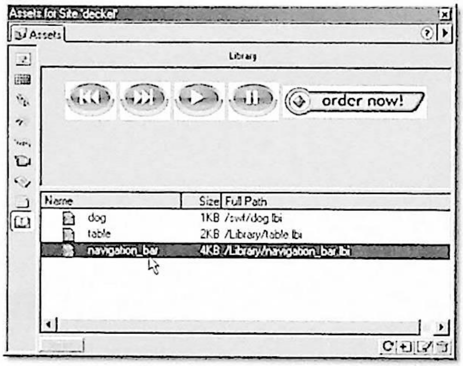
1. כדי לצרף עצם לספריה, יש לסמן את העצם הרצוי במסמך הפעיל (Navigation Bar, לדוגמה).



2|| לאחר סימון העצם יש לפתוח את חלון Assets בקטגוריה Library, ולצרף את העצם המסומן לספריה, על ידי לחיצה על כפתור New Library Item, שבתחתית החלון.



3|| לאחר מכן יש לתת לו שם, ולהקיש Enter לאישור.



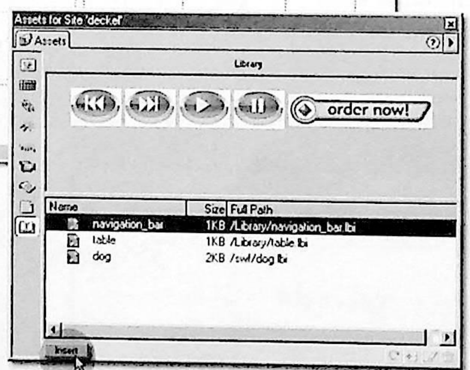
הוספה של פריט ספריה למסמך הפעיל

1|| על מנת להוסיף עצם מהספריה לתוך המסמך הפעיל, יש למקם את הסמן במיקום הרצוי.



"שים אותו פה..."

2|| כעת, יש לפתוח את חלון Assets בקטגוריה Library. כדי להוסיף את אחד העצמים, יש לסמן אותו וללחוץ על כפתור Insert.



"בבקשה..."



‖3 וזהו בעצם.
שיהיה במזל טוב!



את המשאב ניתן למקם במסמך גם בעזרת גרירתו מחלון Assets אל המסמך הפעיל (Drag and Drop).

פריטי הספריה, המופעים ומה שביניהם

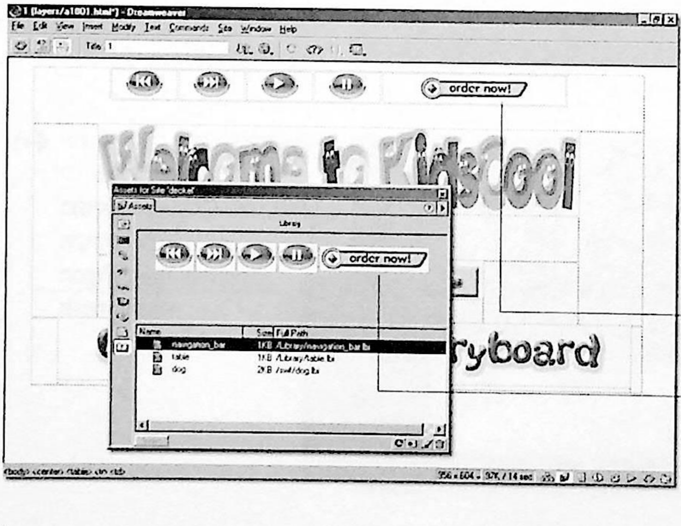
אחד הדברים שהופכים את העבודה בתוכנת Dreamweaver ליעילה יותר ואת השימוש במספר רב של עצמים לנוח וקל, הוא השימוש בפריטי ספריה.

יתרונות העבודה עם פריטי ספריה

- בכל פעם שהופכים עצם לפריט בספריה, הוא ימוקם בחלון **המשאבים** (Assets), בקטגוריה Library.
  לכל אתר יש ספריה משלו, בה נמצאים כל פרטי הספריה שנוצרו במהלך בנייתו, או יובאו אליו מאתרים אחרים.
  לאחר שנוסף לספריה פריט חדש, ניתן להשתמש בו שוב ושוב, ללא צורך ביצירתו מחדש.

- במידה ובסרטון ממוקמים מספר מופעים של אותו פריט מהספריה, ניתן לשנות את תכונותיהם על ידי עריכתו של הפריט שבחלון הספריה.
  לדוגמה, באתר ממוקמים חמישה מופעים של כפתור המפנה לאתר של משפחת סימפסון ועולה הצורך לשנות את נתיב הקישור אל האתר של סאות׳פארק. מספיק לשנות את הקישור של הכפתור בספריה, וכל הכפתורים באתר יקושרו לאותו נתיב.

ישנו קשר הדוק בין הפריט בספריה למופע שלו במסמך. בדיקה מהירה מגלה שלא ניתן לבצע עריכה על המופע, והוא למעשה נעול. לעומת זאת פריט בספריה, ניתן לערוך בכל עת. עריכת הפריט מוחלת באופן אוטומטי על כל המופעים שלו באתר.

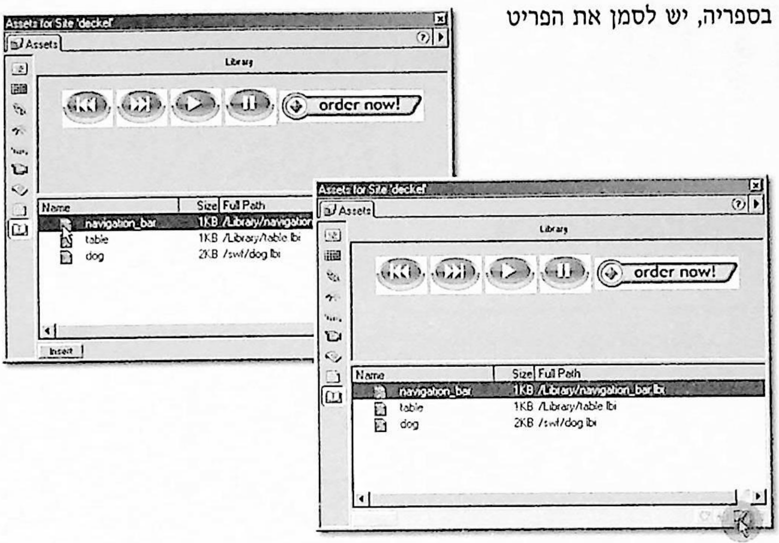


Instance (מופע)

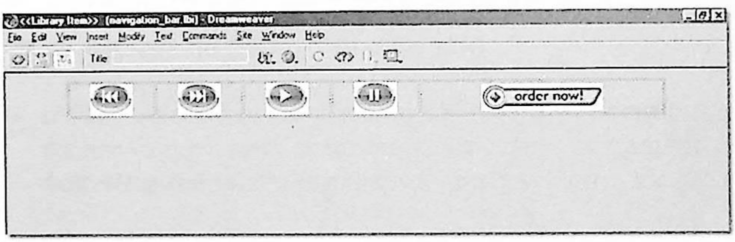
פריט בספריה

1 כדי לבצע עריכה של פריט בספריה, יש לסמן את הפריט הרצוי בספריה.

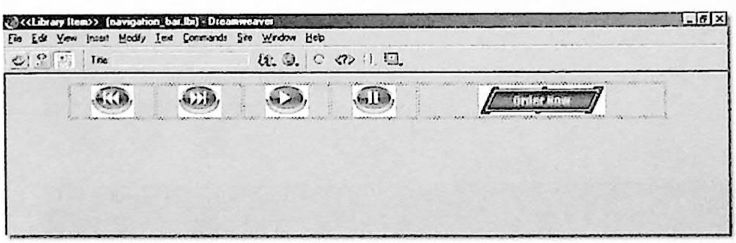
2 את הפריט המסומן ניתן לערוך על ידי לחיצה על כפתור Edit.



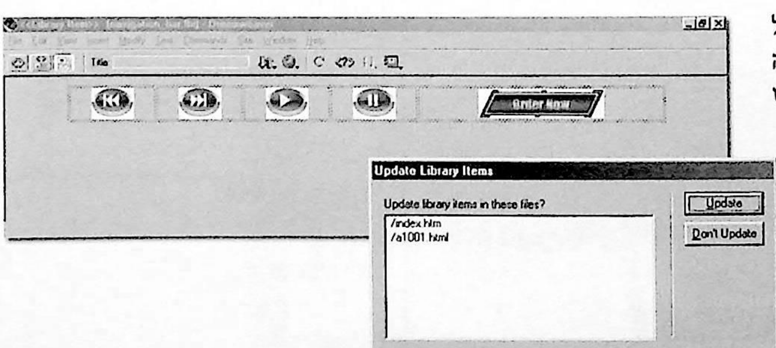
3 עריכת הפריט מתבצעת במסמך Dreamweaver רגיל לכל דבר, על כל מאפייני התוכנה.



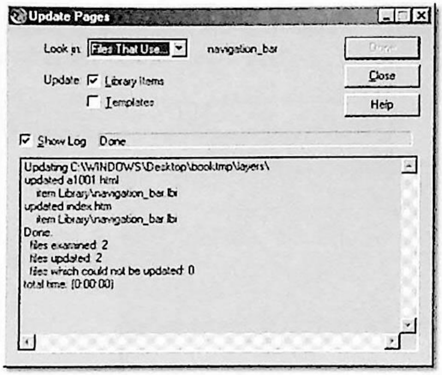
במצב העריכה ניתן לבצע כל שינוי שרוצים, למשל, החלפת כפתור ההזמנה.



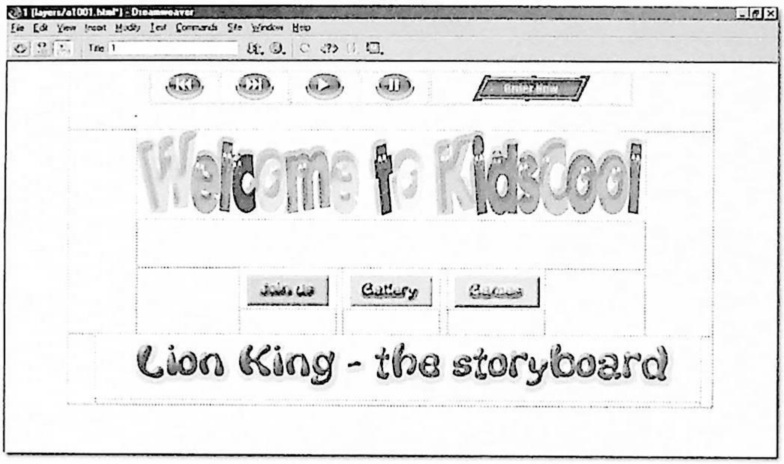
4 את השינוי ניתן לשמור על ידי פקודת השמירה הרגילה בתוכנה, (Save) שבתפריט הקובץ (File).
הפעלת הפקודה תיפתח תיבת שיחה.



5 תיבת שיחה זו מציגה את מספר המופעים של הפריט באתר. לחיצה על כפתור Update, תעדכן את כל המופעים באתר בשינוי שהתבצע. לחיצה על כפתור Don't Update, לא תעדכן את המופעים, אך מאוחר יותר ניתן יהיה לבצע את העדכון באופן ידני. לחיצה על Update, תפתח תיבת שיחה המפרטת את מספר העדכונים שבוצעו.

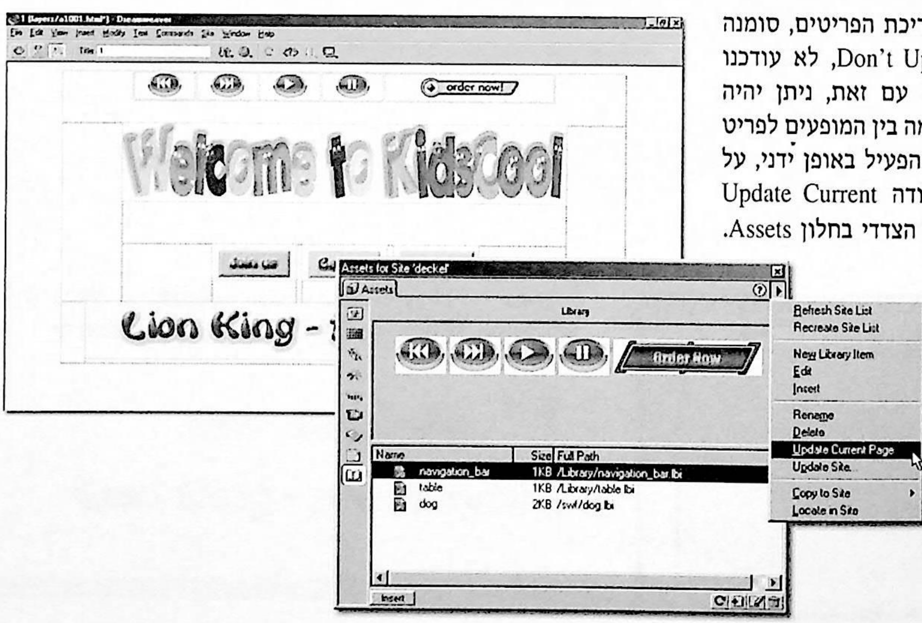


מייד לאחר מכן ניתן יהיה לצפות בשינויים.

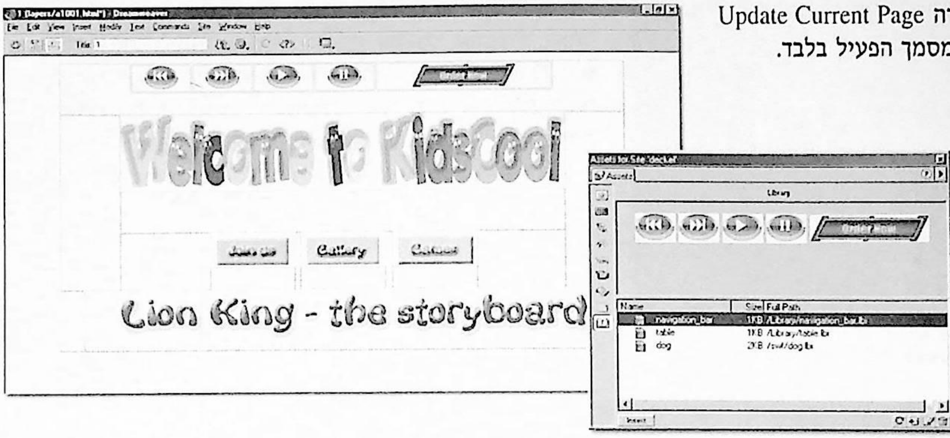


עדכון ידני של מופעים באתר, במסמך הפעיל

במידה ולאחר עריכת הפריטים, סומנה האפשרות Don't Update, לא עודכנו המופעים בסרט. עם זאת, ניתן יהיה לבצע את ההתאמה בין המופעים לפריט בספריה במסמך הפעיל באופן ידני, על ידי בחירה בפקודה Update Current Page, מהתפריט הצדדי בחלון Assets.



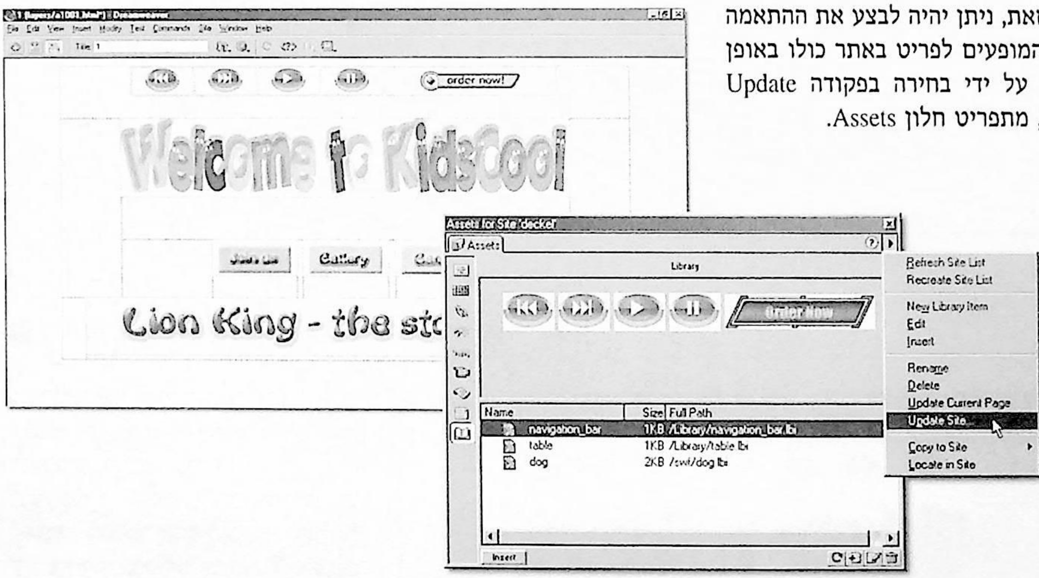
בחירה בפקודה Update Current Page תעדכן את המסמך הפעיל בלבד.



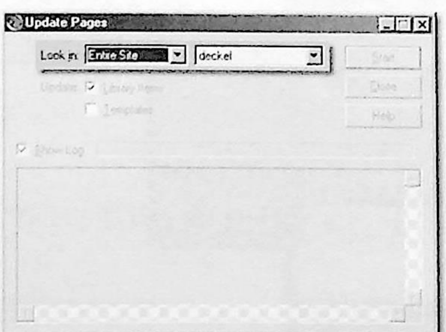
עדכון ידני של מופעים באתר, באתר כולו

במידה ולאחר עריכת הפריטים בספריה, סומנה האפשרות Don't Update, לא יתעדכנו המופעים בסרט.

עם זאת, ניתן יהיה לבצע את ההתאמה בין המופעים לפריט באתר כולו באופן ידני, על ידי בחירה בפקודה Update Site, מתפריט חלון Assets.

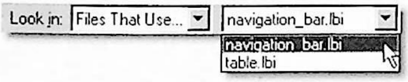


1 בחירה בפקודה Update Site תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה לעדכן את כל המופעים של כל פריטי הספריה באתר.

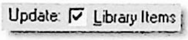




2. כדי לעדכן את המופעים של פריט אחד בלבד, יש לבחור באפשרות File That Use, בתיבת הבחירה Look in.



3. בתיבת הבחירה הצמודה יש לבחור, לפי איזה פריט בספריה יתבצע העדכון.

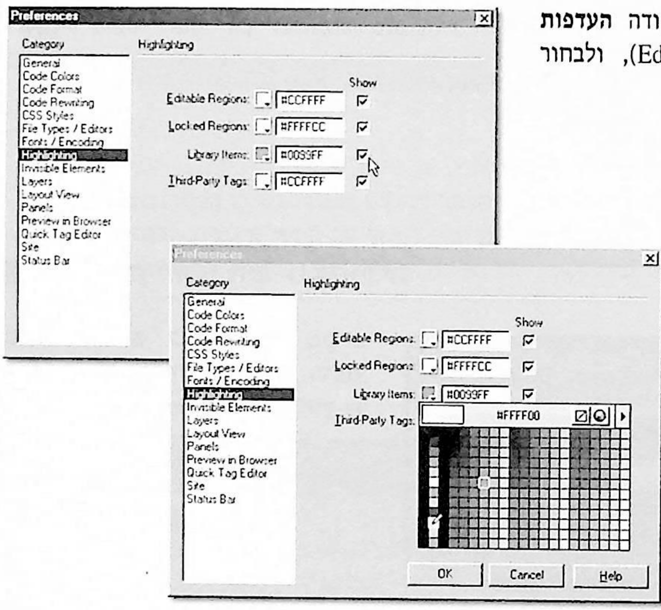


4. בשדה Update יש לבצע את סוג העדכון הרצוי, במקרה זה את פרטי הספריה (Library Items).

סימון מופעים באופן מיוחד

לאחר הוספת מופע למסמך, ניתן לבחור בסימון מיוחד אשר יעזור לאתר את המופעים השונים במסמך הפעיל.

1. כדי לבצע פעולה זו, יש לגשת לפקודה **העדפות** (Preferences), מתפריט **העריכה** (Edit), ולבחור בקטגוריה Highlighting.



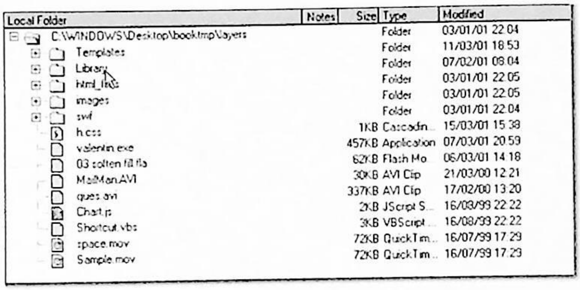
סימון תיבת הבחירה Library Items יגרום להדגשת המופעים השונים באתר. לחיצה על כפתור הצבע, תאפשר לבחור את הצבע הרצוי להדגשת המופעים השונים.

2. ניתן להבחין בסימון, בכל מקום בו ממוקם מופע.

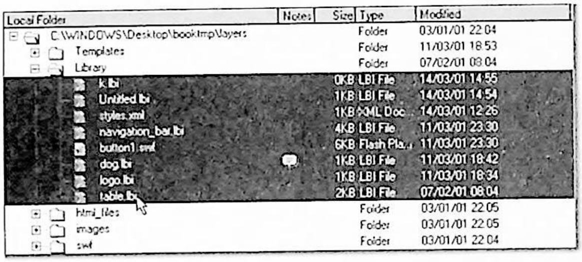


מופע מודגש

לאחר יצירת פריטים בספריה יווצר תיק חדש, באופן אוטומטי, בתוך תיקיית השורש של האתר הפעיל וייקרא בשם Library.

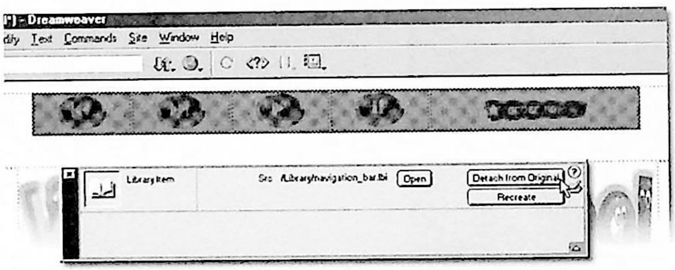


בתוך תיק זה ימוקמו כל פריטי הספריה השייכים לאתר הפעיל. הקבצים החדשים מופיעים עם הסיומת lbi.‏ (Library Item). את תיק הספריה ניתן להעתיק מאתר לאתר, וכך להשתמש שוב ושוב באותה ספריה.

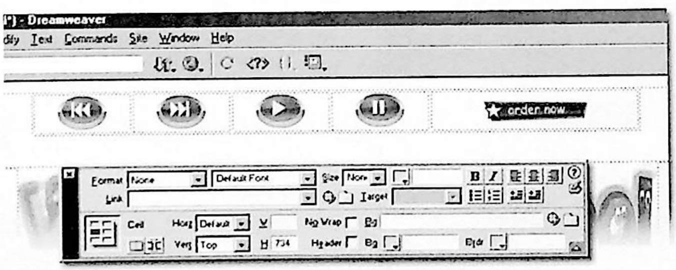


■ ניתוק מופע מפריט בספריה

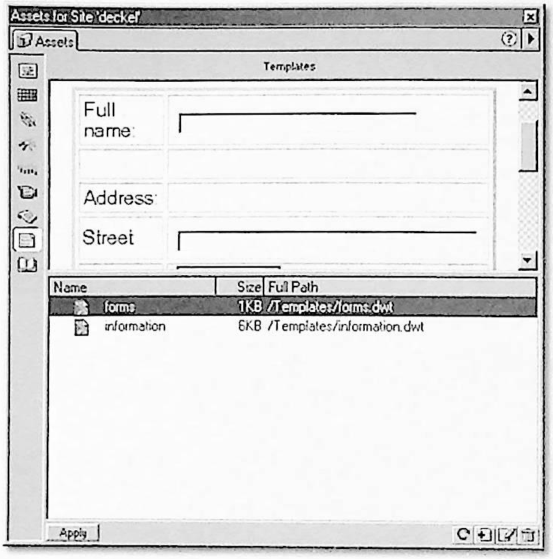
במידה ורוצים לנתק מופע מפריט בספריה, יש לפתוח את המופע הרצוי, לפתוח את חלון Properties, וללחוץ על כפתור Detach from Original.



והמופע ינותק מהפריט בספריה.



חלון מסמכי התבנית



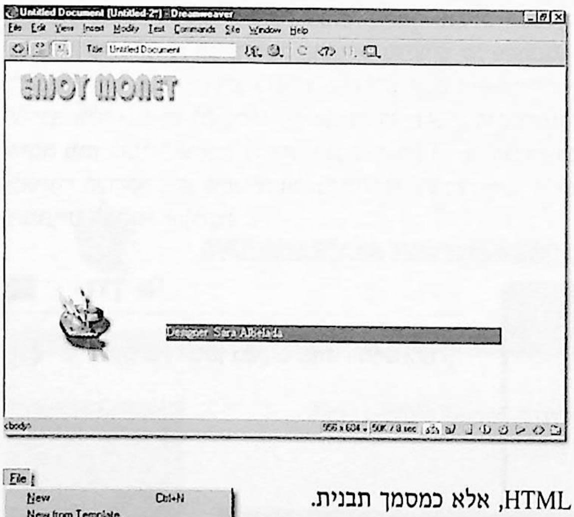
קטגוריה נוספת בחלון Assets, היא Templates (מסמכי תבנית).

מסמכי תבנית הם קבצי Dreamweaver, אשר נשמרים במבנה קובץ DWT (Dreamweaver Template).

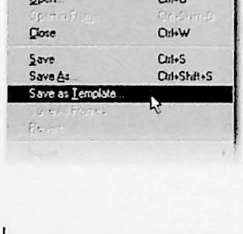
קבצי התבנית נועדו לחסוך זמן ביצירת עמודים הזהים במראה הכללי, על ידי יצירת מסמך בסיסי בעיצוב הרצוי, אשר על פיו ניתן ליצור קבצי HTML נוספים. השימוש במסמכי תבנית דומה לשימוש בנייר מכתבים, שבו מופיעה חתימת המנכ"ל בתחתית המסמך, והלוגו של החברה אותה הוא מנהל בראש המסמך. בכל פעם שהמנכ"ל רוצה לכתוב מכתב, הוא נוטל נייר מכתבים ומוסיף את המלל הרצוי, אך הוא אינו צריך בכל פעם לחתום על המסמך או לצרף את הלוגו של החברה, כיוון שהם כבר ממוקמים על נייר המכתבים.
הרעיון במסמכי תבנית זהה. נאמר ורוצים ליצור אתר אשר בכל אחד, או בחלק מעמודי ה-HTML המרכיבים אותו, ממוקם לוגו החברה בצידו הימני של החלון, תמונת המוצר אותו האתר מפרסם נמצאת במרכז המסך, וצבע הרקע של המסמך הוא אדום. בכל פעם שיבנו עמוד HTML חדש באתר, ניתן יהיה לשלוף את מסמך התבנית, להוסיף את התוכן הרצוי למסמך, כשהלוגו של החברה כבר ממוקם במסמך, כמו גם תמונת המוצר, וצבע העמוד הוא אדום מלכתחילה.

הוספת מסמך תבנית לחלון Templates

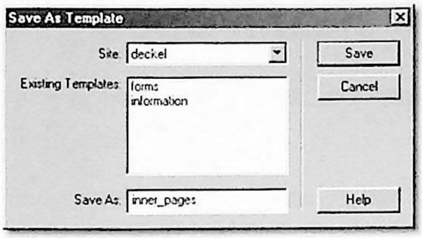
1. כדי ליצור מסמך תבנית יש לפתוח קובץ חדש ולעצב אותו באופן הרצוי.

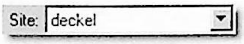


2. לאחר מכן יש לשמור את הקובץ, אך לא כמסמך HTML, אלא כמסמך תבנית. כדי לבצע זאת יש לבחור בפקודה Save as Template, מתפריט **הקובץ** (File).

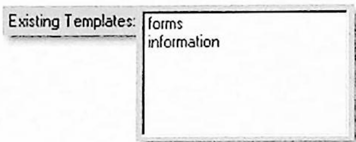


3 בחירה בפקודה Save as Template תפתח תיבת שיחה.

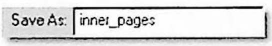




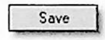
בתיבה זו ניתן לבחור בתוך איזה אתר יש לשמור את המסמך הפעיל (לאו דווקא באתר הפעיל).



בנוסף, ניתן להבחין בתיבת השיחה במסמכי תבנית נוספים שכבר קיימים באתר הנבחר.



לבסוף' יש להקנות לו שם.

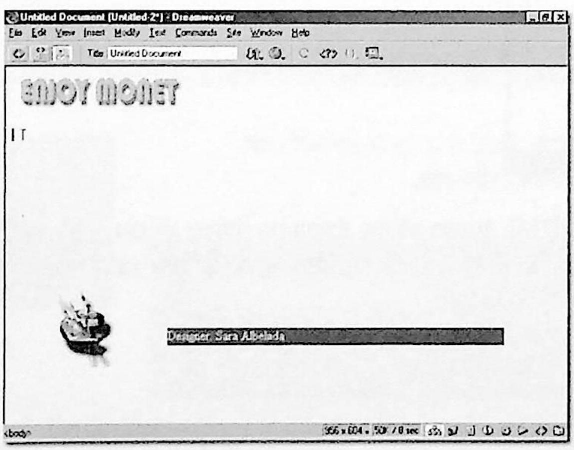
לחיצה על כפתור  תאשר את פקודת השמירה.

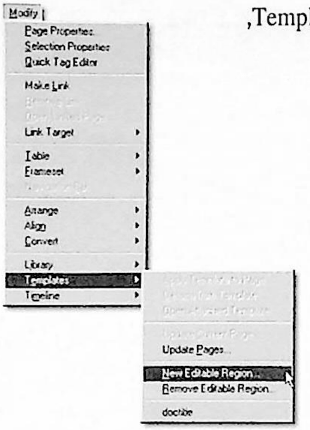
הגדרת איזורים הניתנים לעריכה במסמך תבנית

לאחר שמירת מסמך התבנית, הוא יוגדר כנעול לכל פעולות העריכה, באופן אוטומטי. במסמכים המבוססים על מסמך תבנית לא ניתן יהיה לכתוב מלל, להוסיף תמונות ובעצם לא ניתן לערוך ולשנות את המסמך בכל צורה שהיא.
על מנת לאפשר פעולות עריכה באיזורים מסויימים במסמך תבנית, יש לסמן איזורים אלו ולבחור בפקודה New Editable Region מתפריט המשנה Templates שבתפריט Modify. לאחר בחירה בפקודה זו, ניתן יהיה לערוך את את האיזור המסומן.
לדוגמה, באתר על הצייר מונה, נשמר מסמך תבנית. במסמך התבנית ממוקם הלוגו בפינה השמאלית העליונה של המסמך. בעת יצירת מסמך רגיל המבוסס בעיצובו על פי מסמך תבנית זה, לא ניתן יהיה לבצע עריכה כלשהי על הלוגו, לא ניתן יהיה למחוק אותו, לשנות את גודלו או מיקומו או להחליף אותו בתמונה אחרת. במידה ורוצים לאפשר פעולות עריכה אלה ודומות לה על הלוגו, יש להגדיר באופן מיוחד את הלוגו כעצם ניתן לעריכה במסמך התבנית עצמו. באופן דומה ניתן להגדיר איזורי עריכה נוספים במסמך. אין הגבלה לגבי מספר איזורים אלו.
לאיזורי העריכה ניתן לתת שמות ובכך להקל על מציאתם, ולאפשר מעבר מהיר ופשוט ביניהם. חשוב לשמור על שמות הגיוניים לאיזורי העריכה.

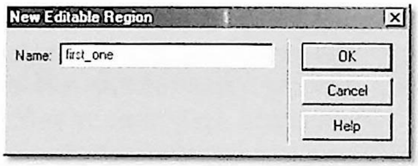
דרך א'

1 יש למקם את הסמן במקום אותו רוצים לערוך.



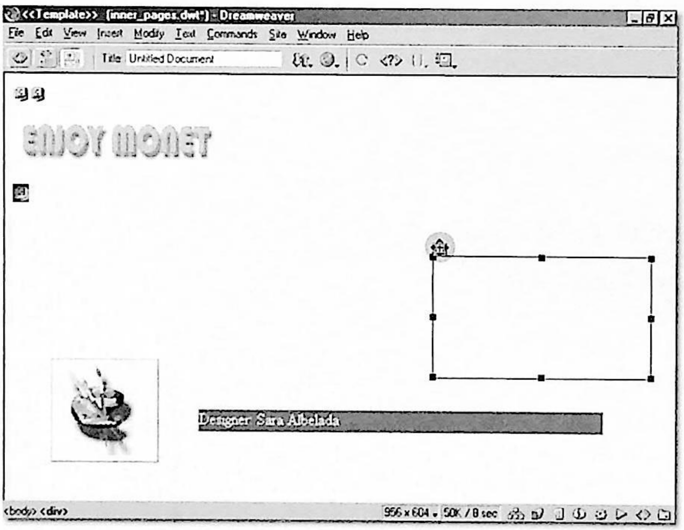


2 לאחר מכן, יש לבחור בפקודה New Editbale Region, מבתפריט המשנה Templates, שבתפריט **העריכה** (Modify).



3 בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה בה יש להקליד שם עבור האיזור.

דרך ב'

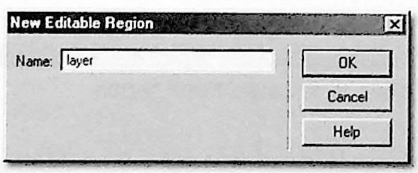


1 דרך נוספת ליצירת איזור עריכה, היא לבנות את אותו איזור בצורה של טבלה, שכבה או שדה טופס.

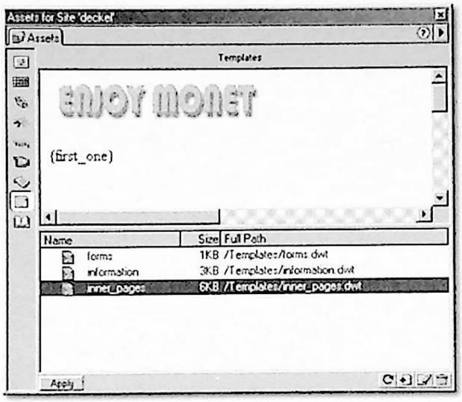
2 לאחר מכן יש לסמן את האיזור.



3 כדי להפוך אותו לאיזור ניתן לעריכה יש לבחור בפקודה New Editble Region, מתפריט המשנה Templates, שבתפריט **העריכה** (Modify).

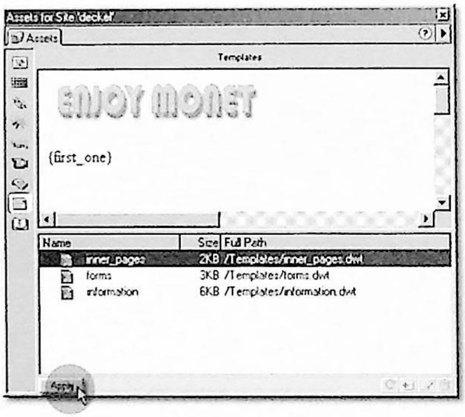


4 וגם הפעם להקליד לו שם.

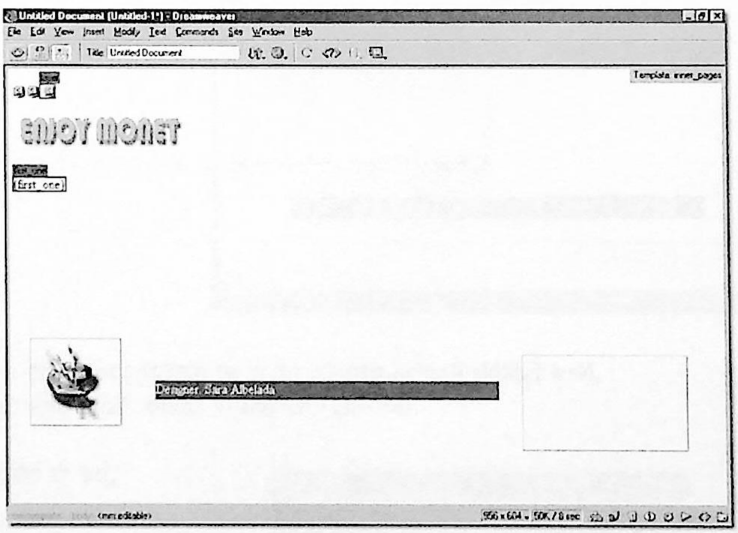


5 לאחר ביצוע פקודת שמירה נוספת, יופיע מסמך התבנית בחלון Templates.

החלת תבנית על מסמך חדש



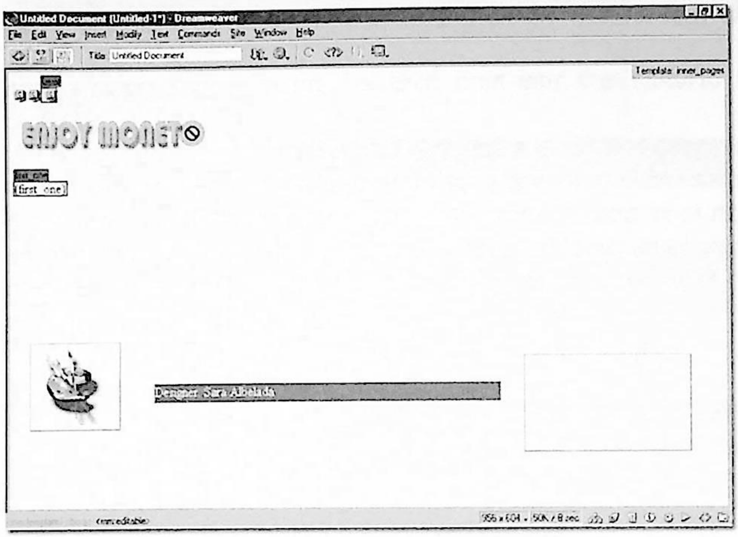
על מנת להחיל את עיצוב מסמך התבנית על המסמך הפעיל, יש לסמן את מסמך התבנית הרצוי בחלון המשאבים (Assets) וללחוץ על כפתור Apply שבתחתית החלון.



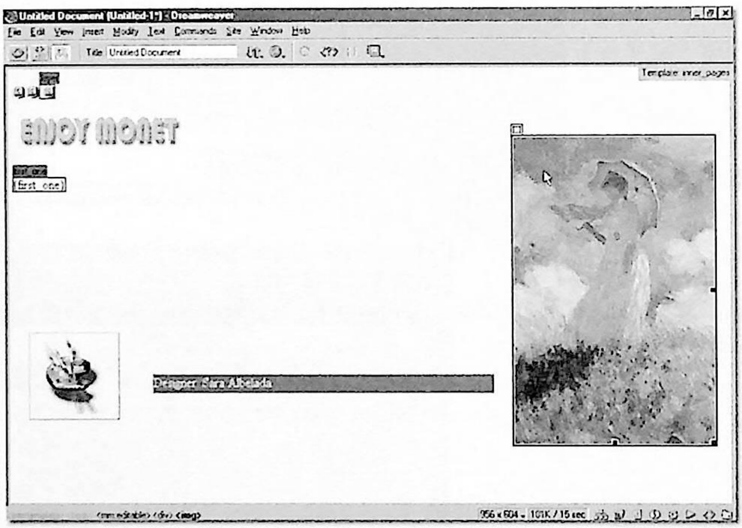
המסמך הפעיל מעוצב על פי עיצוב מסמך התבנית



המסמך אינו שמור והוא עדיין נושא את השם Untitled.



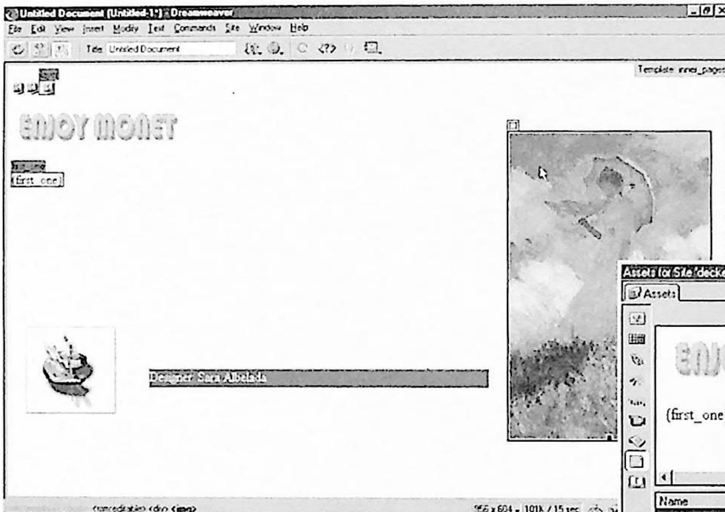
כזכור, בעת שמירת מסמך התבנית יש לסמן את האיזורים הניתנים לעריכה.
ואכן, נסיון לבצע שינויים על המסמך, באיזורים שאינם ניתנים לעריכה, הוא בלתי אפשרי.



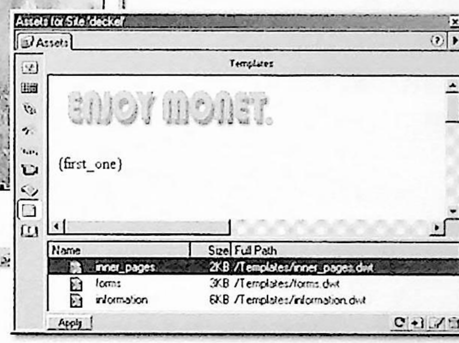
לעומת זאת באיזורים הניתנים לעריכה, ניתן לבצע את השינוי הרצוי.

השימוש העיקרי במסמכי התבנית, הוא יצירת מראה אחיד לדפי האינטרנט באתר, והחיסכון בזמן יצירת קבצי ה-HTML.

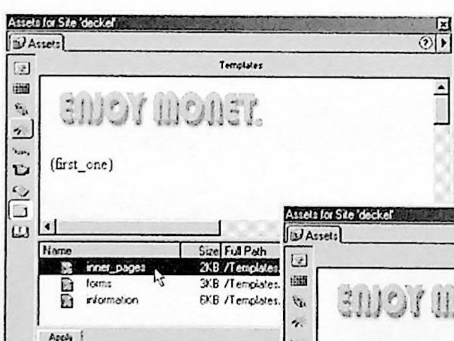
על פי מסמך התבנית, ניתן ליצור קבצי HTML המבוססים בעיצובם על מסמך התבנית ולהערים תכנים נוספים. מעבר לחיסכון בזמן יצירת מסמכים והקלות בה ניתן להקנות מראה אחיד לעמודי האתר, ישנו יתרון נוסף בשימוש במסמכי תבנית, והוא הקשר בין מסמך התבנית לבין כל המסמכים המעוצבים על פי תבנית זו. במידה ומבוצע שינוי כלשהו במסמך התבנית עצמו, כמו, שינוי צבע הרקע של המסמך, ניתן לעדכן את כל המסמכים המעוצבים על פי מסמך תבנית זה, כך שהשינויים שבוצעו ישתקפו גם בהם. במקרה המדובר, צבע הרקע של כל המסמכים. אך בדומה לשימוש בפריטי ספריה, גם בשינוי מסמך תבנית, ניתן לשנות את מסמך התבנית, אך להגדיר כי השינוי לא ישתקף כלל במסמכים המעוצבים על פיו, או שרק מספר מצומצם של קבצים ישקף את השינוי.



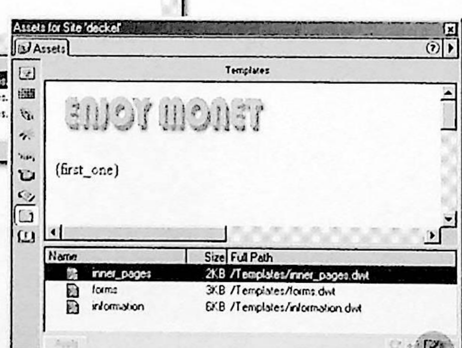
מסמך המבוסס על מסמך התבנית



מסמך התבנית על פיו מבוסס מסמך ה-HTML

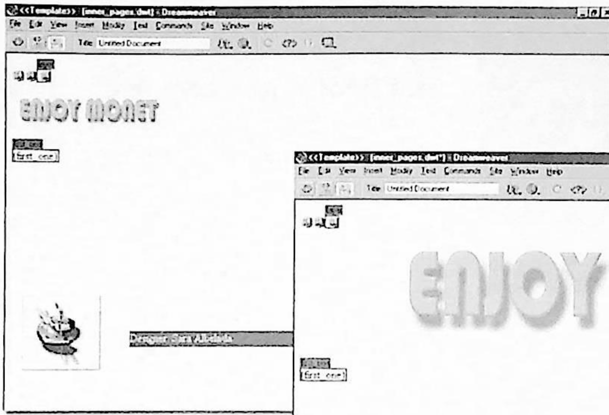


1 כדי לבצע עריכה במסמך התבנית, יש לסמן את מסמך התבנית הרצוי בחלון Assets.

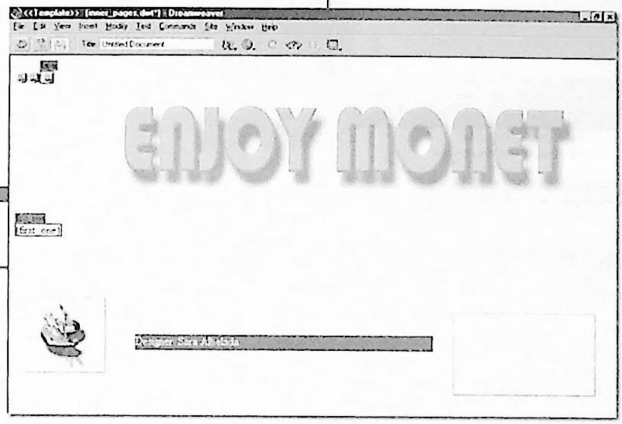


2 את המסמך המסומן ניתן לפתוח לעריכה על ידי לחיצה על כפתור Edit שבתחתית חלון המשאבים או באמצעות הפקודה Open מתפריט File.

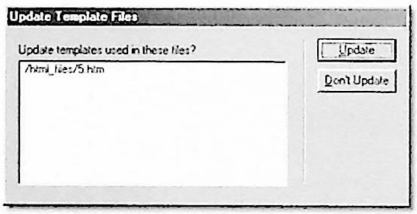
עריכת מסמך התבנית בתוכנה, מתבצעת באופן רגיל.



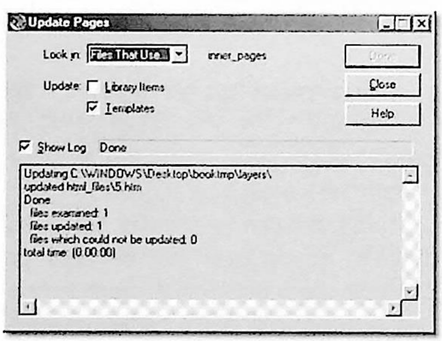
במצב העריכה ניתן לבצע כל שינוי שרוצים, למשל, הגדלת הלוגו.



את השינוי ניתן לשמור על ידי פקודת השמירה הרגילה בתוכנה - הפקודה **שמור** (Save) שבתפריט **הקובץ** (File). ביצוע פקודה זו יפתח את תיבת השיחה הבאה.

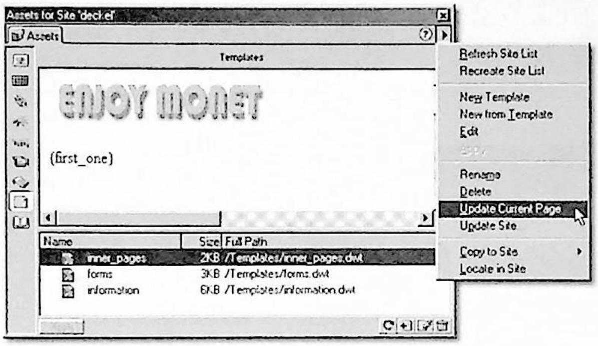


תיבת שיחה זו מציגה את מספר קבצי ה-HTML באתר אשר מבוססים בעיצובם לפי אותו מסמך תבנית. לחיצה על כפתור Update, תעדכן את כל אותם קבצי HTML באתר בשינוי שהתבצע במסמך התבנית. לחיצה על כפתור Don't Update, לא תעדכן את אותם קבצים. מאוחר יותר ניתן יהיה לבצע את העדכון באופן ידני. לחיצה על Update, תפתח תיבת שיחה המפרטת את מספר העדכונים שבוצעו.



מייד לאחר מכן ניתן יהיה לצפות בשינויים.



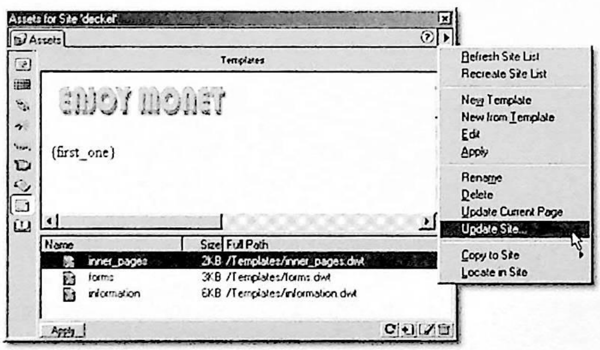


עדכון ידני של המסמך הפעיל

במידה ולאחר עריכת מסמך התבנית סומנה האפשרות Don't Update, לא יתעדכנו המסמכים באתר המבוססים עליו. עם זאת, ניתן יהיה לבצע את ההתאמה של המסמך הפעיל באופן ידני, על ידי בחירה בפקודה Update Current Page, שבתפריט חלון Assets.

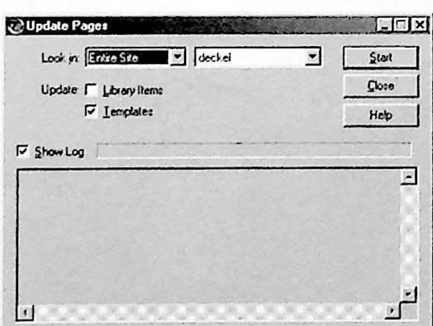


בחירה בפקודה זו תעדכן את המסמך הפעיל בלבד.



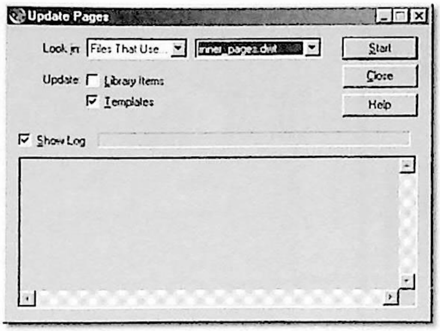
עדכון ידני של האתר כולו

במידה ולאחר עריכת מסמך התבנית סומנה האפשרות Don't Update, לא יתעדכנו המסמכים באתר אשר מבוססים על מסמכי תבנית.
עם זאת, ניתן יהיה לבצע התאמה בין מסמכי התבנית למסמכים המעוצבים לפיהם באתר כולו, באופן ידני על ידי בחירה בפקודה Update Site, אשר בתפריט הצדדי של חלון Assets.

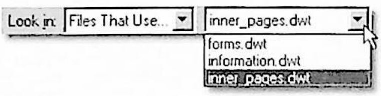


בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה ניתן יהיה לעדכן את כל המסמכים באתר אשר מבוססים על מסמכי התבנית.

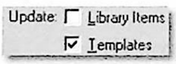
על מנת לעדכן דפים המבוססים על מסמך תבנית ספציפי, יש לבחור באפשרות File That Use, בשדה Look in.



בתפריט הצמוד, יש לבחור את מסמך התבנית הרצוי.



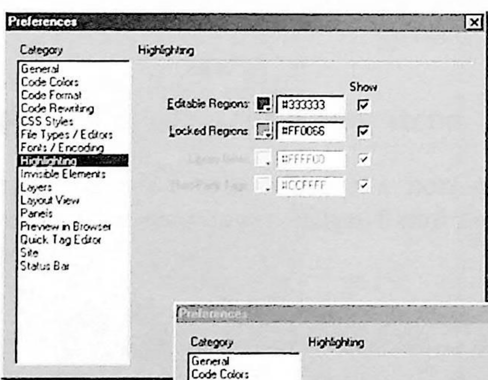
בשדה Update יש לבחור את סוג העדכון הרצוי. במקרה זה, את מסמכי התבנית (Templates).



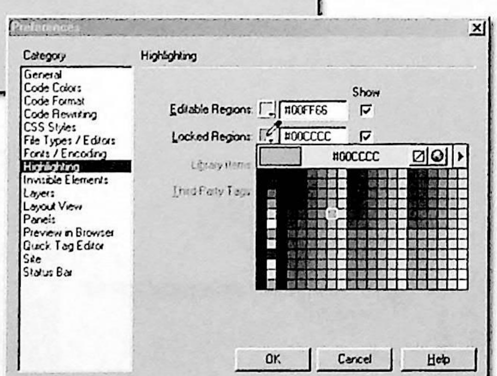
סימון איזורים נעולים ואיזורי עריכה במסמך תבנית, בסימון מיוחד

מסמך תבנית מכיל שני איזורים עיקריים: איזורים נעולים - באיזורים אלו לא ניתן לבצע כל שינוי בעת עריכת מסמך HTML, אשר מבוסס על פי אותה תבנית, ואיזורים ניתנים לעריכה - איזורים בהם ניתן לבצע שינויים בעת עריכת מסמך HTML, אשר מבוסס על פי אותה תבנית. בעזרת שני סימונים אלה, ניתן לאתר במהירות את האיזורים אותם ניתן לערוך במסמך, ואילו איזורים נעולים בפני שינויים.

על מנת להגדיר את אופן הסימונים, יש לגשת לפקודה **העדפות** (Preferences) מתפריט **העריכה** (Edit), ולבחור בקטגוריה Highlight.



סימון תיבות הבחירה Editable Regions ו-Locked Regions יגרום להדגשת האיזורים הניתנים לעריכה (Editable Regions) והאיזורים הנעולים במסמך הפעיל (אם אכן יש כאלו). לחיצה על כפתור הצבע, תאפשר לבחור מטבלת הצבעים של התוכנה את הצבע הרצוי להדגשת איזורים אלו.



וכך זה נראה במסמך.

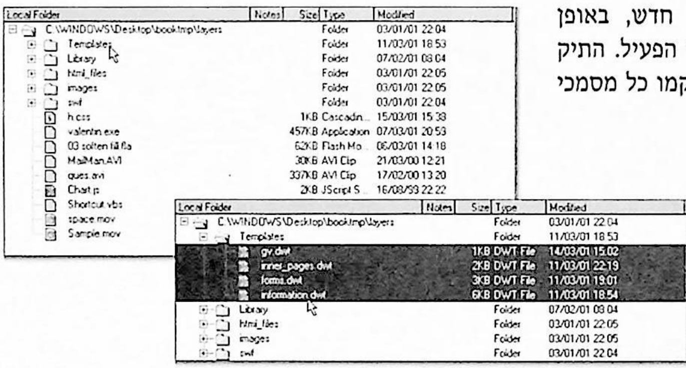


איזור נעול

איזור ניתן לעריכה

ניהול מסמכי התבנית

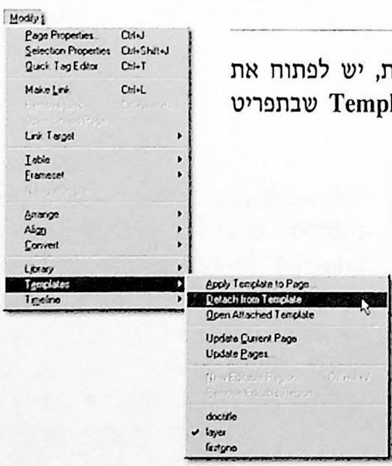
לאחר יצירת מסמכי תבנית יווצר תיק חדש, באופן אוטומטי, בתוך תיקיית השורש של האתר הפעיל. התיק ייקרא בשם Templates. בתוך תיק זה ימוקמו כל מסמכי התבנית השייכים לאתר הפעיל.

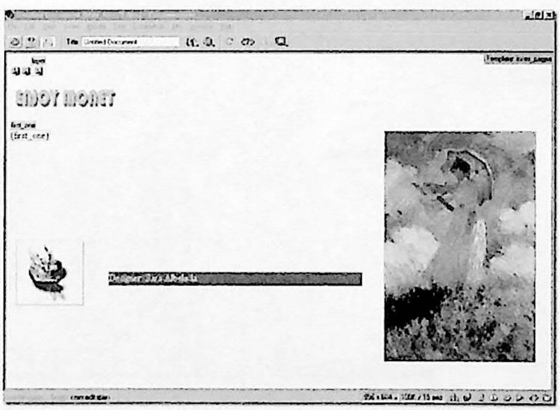


הקבצים החדשים מופיעים עם הסיומת DWT (Dreamweaver Template). את התיק מסמכי התבנית ניתן להעתיק מאתר לאתר, וכך להשתמש שוב ושוב באותם מסמכי תבנית.

ניתוק מסמך רגיל ממסמך תבנית

במידה ורוצים לנתק מסמך המעוצב על פי מסמך תבנית ממסמך התבנית, יש לפתוח את המסמך הרצוי ולבחור בפקודה **Detach from Template**, מתפריט **Templates** שבתפריט **התכונות** (Modify).

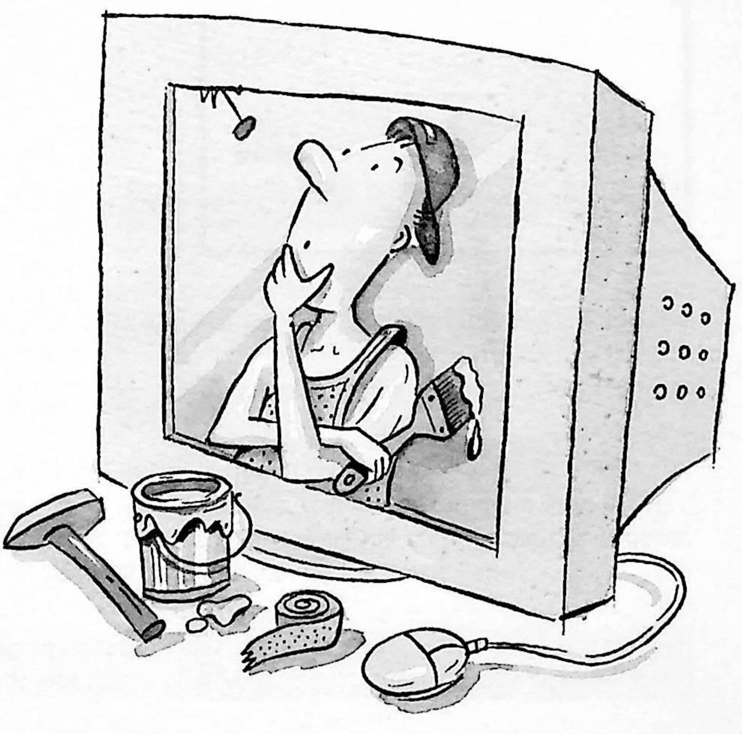




22

Dreamweaver 4

בדיקה והתאמה של האתר



בדיקת האתר והתאמתו לדפדפנים מהדור הישן

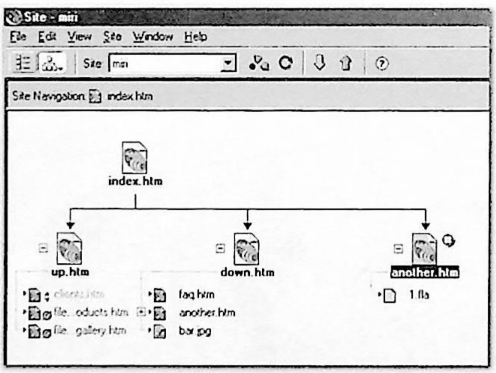
לאורך כל הספר, חזרנו שוב על אותן מנטרות: "אל תסמוך על הדפדפן, סמוך על עצמך", "יש לבדוק את האתר טוב טוב לפני העלאתו לשרת אינטרנט", "לא כל גולש יוכל לצפות באתר" ו"איך אתה יוצא ככה? קר בחוץ"...
הגיע זמן ההארה, הזמן בו נהפוך את המנטרות למציאות, ואותך לנזיר Dreamweaver. הגיע הזמן לבדוק את האתר, להגדיר את ההגדרות הנכונות עבורו, לדאוג שכל גולש (או מי שאנו חפצים בייקרו) יוכל לראות את האתר, ואתה יודע מה - תלבש בחוץ מה שמתחשק לך...

בניית האתר היא עבודה לא קלה (עוד מנטרה שחוקה), היא יכולה להיות כייפית, משעשעת ויצירתית, אך חשוב לזכור כי אחריות לא מעטה נחה על כתפי הבונה. עליו לדאוג, בראש ובראשונה שהאתר יעבוד! כלומר, שלחיצה על אחד ההיפר-קישורים תפנה לעמוד הנכון, שניתן יהיה לצפות בסרטוני הפלאש ושנעימת הפתיחה של משפחת סימפסון לא תיפול על אוזניים ערלות.
ישנם שני סוגים של בדיקות אותם ניתן להעביר על האתר: בדיקה של ההיפר-קישורים, ובדיקה כיצד הקבצים יוצגו בדפדפנים השונים.
לאחר ביצוע בדיקות אלה, ישנה סדרת שיפורים שניתן לבצע באתר: התאמה לדפדפנים ישנים, התאמה לסוגי Plugins שונים המותקנים בדפדפנים של הגולשים, המרת קודים מסויימים בקודים אחרים וכדומה.

בדיקת קישורים

אחד הדברים המרגיזים באינטרנט הוא קישור שבור. קישור שבור הוא קישור שאינו מוביל לשום מקום. לחיצה על קישור שבור, תפתח עמוד בדפדפן ובו ההודעה המצערת: "This Page Can't Be Displayed".
ישנן סיבות רבות מדוע קישור הופך להיות שבור: שינוי שם של קובץ, מחיקת הקובץ או שהקובץ הנועד לפתיחה לא היה קיים מעולם.

הדרך הראשונה לבדיקת הקישורים היא להביט במפת האתר. לחיצה על כפתור מפת האתר, תציג את זרימת הקישורים באתר, החל מעמוד הבית ללא הגדרה של עמוד בית, לא ניתן לצפות במפת האתר.



52

הסבר נוסף על מפת האתר בפרק **הגדרת תיקיית שורש**.

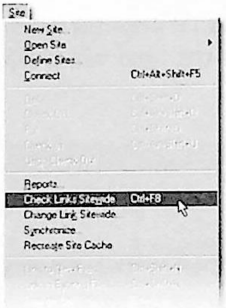
במפת האתר ניתן להבחין במספר סימונים עיקריים:

faq.htm **קישור מקומי** - קישור לקובץ אשר נמצא בתיקיית השורש.
file...ducts.htm **קישור חיצוני** - קישור לקובץ אשר אינו נמצא בתיקיית השורש, כמו: קישור לשרת HTTP, קישור לשרת FTP, קישור לשרת Gopher או קישור לכתובת דואר אלקטרוני.
clients.htm **קישור שבור** - קישור שאינו מוביל לשום מקום.

תוכנת Dreamweaver תבדוק את תקינותם של קישורים מקומיים בלבד, אך אין ביכולתה לבדוק ולנהל קישורים חיצוניים, היות ואלה אינם נמצאים בתחום השיפוט שלה, כלומר, הם מחוץ לתיקיית השורש.

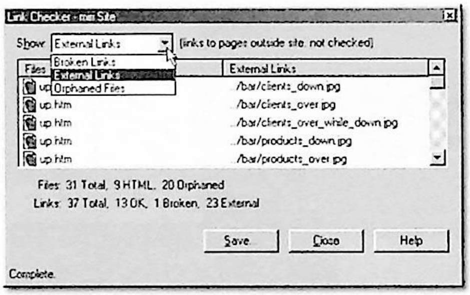
אם הבחנת בסימן של קישור שבור, ניתן לפתוח את הקובץ בו מצוי הקישור ולנסות לפתור את הבעיה בתוכנה. עם זאת, חשוב לזכור כי מפת האתר עשויה להכיל אלפי קבצים, וקשה לעקוב בצורה זו אחרי כל הקישורים השבורים. במקרה כזה, ניתן להעביר בדיקת קישורים על האתר כולו, בעזרת יכולותיה הניהוליות של תוכנת Dreamweaver. הבדיקה שהתוכנה מבצעת, בודקת את מספר הקישורים באתר, את נפח הזיכרון שהקישורים מהווים מסך האתר כולו, את מספר הקישורים השבורים ואת מספר הקבצים היתומים (קבצים אשר אינם ממוקמים במפת האתר, או קבצי עזר, כגון, תמונות שונות למצבי Rollover).

על מנת לבצע את בדיקת הקישורים יש לבחור בפקודה Check Links Sitewide, מתפריט **האתר** (Site).





ניתן לבחור בפקודה זו, רק אם הוגדרה תיקיית שורש עבור האתר.

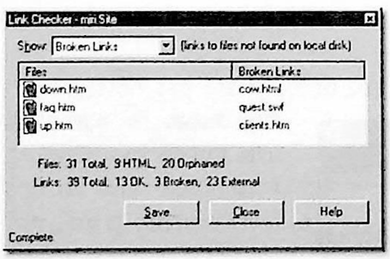


בחירה בפקודה Check Links Sitewide תפתח תיבת שיחה. בתיבת השיחה ניתן לבחור בסוג הבדיקה שתתבצע, וניתן יהיה לשמור את תוצאות הבדיקה.

בחירה באפשרות Broken Links בשדה Show, תציג מתחת לשדה זה את הקבצים בהם נמצאים קישורים שבורים.

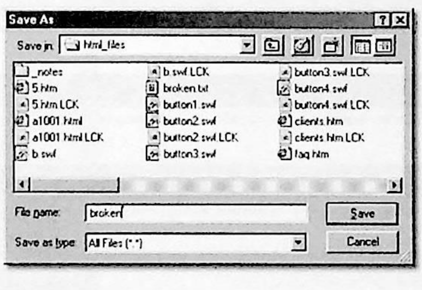


אין תיקון אוטומטי של קישורים שבורים, התוכנה מסוגלת רק להצביע עליהם.



בצידו השמאלי של החלון ניתן להבחין בשמות הקבצים בהם ממוקם קישור שבור. בחלקו הימני של החלון ניתן להבחין בקבצים אליהם הקישורים אמורים להוביל.

לחיצה על כפתור Save תאפשר לשמור את התוצאות בקובץ מלל.



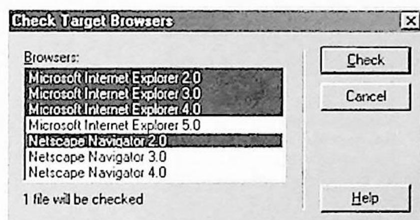
אחת הבעיות המרכזיות בעולם בניית האתרים, היא חוסר העקביות של הדפדפנים השונים, בכל הנוגע לתמיכתם בהצגת קבצים ואתרים מסוגים שונים. לא כל מה ש-Explorer בגירסה 5 יכול להציג, ייתמך גם על ידי Explorer מגירסה 3. לא כל מה שנתמך ב-Netscape, עובד גם ב-Explorer וכך הלאה.
במידה וישנו חשש שעמוד מסויים באתר עלול שלא להיות מוצג בדפדפנים מסויימים, ניתן לבצע בדיקת התאמה של העמוד לדפדפנים שונים. לא חובה לבצע בדיקה זו! ייתכן מאד, וזה לגיטימי בהחלט, שבונה האתר לא יהיה מעונין שכל גולש יוכל לצפות באתר שהוא בנה, והוא מסתפק בקהל הגולשים ב-Explorer 5. באתרים גדולים, כמעט בלתי אפשרי (ולא כדאי) לבדוק את כל העמודים באתר. חשוב לבצע את הבדיקה עבור קבצים אשר נמצאים תחת קבוצת סיכון, כמו קבצים אשר נעשה בהם שימוש במרכיבים הבאים: שכבות, אנימציה, קבצי פלאש, מוזיקה, קודי CSS ו-JavaScript.



לאחר פתיחת העמוד המיועד לבדיקה, יש לבחור בפקודה Check Target Browsers מתפריט **הקובץ** (File).

בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה, בה ניתן לאתר שמות של דפדפנים בגרסאות שונות. לחיצה על שם אחד הדפדפנים, תריץ את העמוד הפעיל לבדיקה בדפדפן.

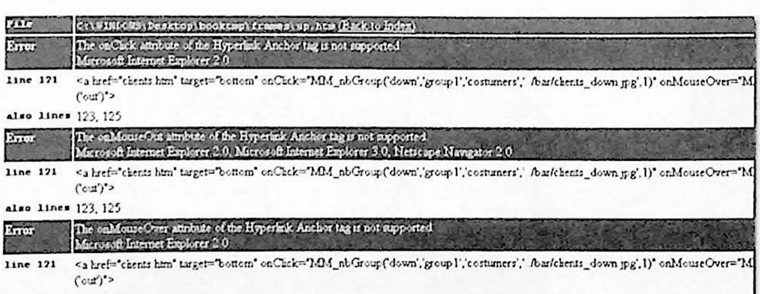
על מנת לסמן שם של יותר מדפדפן אחד, יש ללחוץ על שמות הדפדפנים תוך החזקת מקש Ctrl (לסימון לא רציף של שמות דפדפנים) או מקש Shift (לסימון רצף של שמות). במקינטוש יש להחזיק את מקש Command.



לחיצה על כפתור Check תתחיל בהרצת הבדיקה.
עם סיום הבדיקה, ייפתח דו"ח המפרט את הטעויות השונות בדפדפן. בראש החלון ניתן לראות סיכום כולל של מספר הטעויות, והיכן הן אותרו.

Target Browser	Errors	Warnings
Microsoft Internet Explorer 2.0	15	0
Microsoft Internet Explorer 3.0	6	0
Microsoft Internet Explorer 4.0	0	0
Netscape Navigator 2.0	6	0
Total	27	0

בתחתית העמוד ניתן להבחין בפירוט לגבי השגיאות השונות.
הדו"ח מציג את השגיאה בקוד ה-HTML ואת המיקום שלה בקוד של העמוד (באיזה שורה בקוד). כמו כן, הוא מציין לאיזה דפדפנים מתייחסת שגיאה זו.

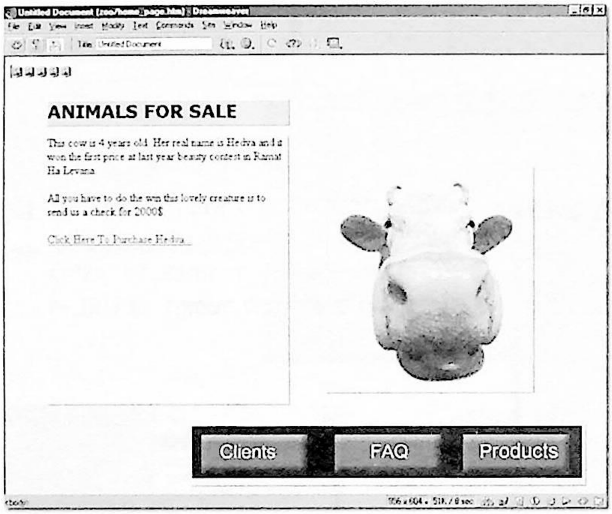


לאחר איתור בעיה כזו או אחרת בדפדפן מסוים, ניתן ליצור עמוד נוסף, עותק של המסמך שאינו מתאים, בו אפשר לתקן את התקלה. לדוגמה: עוצב עמוד בית לאתר מסוים בו הלוגו של החברה מוצג בעזרת אנימציית DHTML שנעה מצידו הימני של המסמך עד שהיא נעצרת במרכז הדף. אנימציה מסוג זה לא תוצג בדפדפן Explorer בגירסה 3. מה שאפשר לעשות הוא להעתיק את המסמך, ובעותק הנוצר לבטל את האנימציה ולמקם את הלוגו כעצם סטטי. מאוחר יותר יהיה אפשר לנתב כל גולש לעמוד המתאים, על פי הדפדפן ברשותו (ראה בהמשך הפרק כיצד).

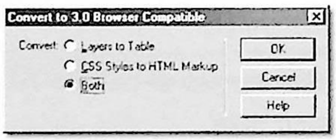
אחת הדרכים ליצירת מסמך אלטרנטיבי מבוצעת באופן אוטומטי על ידי הפקודה Convert 3 Browser Comptabile שבתפריט **הקובץ** (File). פקודה זו מסוגלת להמיר מסמכי HTML המכילים שכבות, למסמכי HTML המכילים טבלאות (הנתמכים בדפדפנים מהדור הישן), או להמיר קוד CSS לקוד HTML פשוט.

לפני ביצוע ההמרה, יש לפתוח את המסמך הרצוי.

הקובץ home_page.htm מעוצב בעזרת שימוש בשכבות. בחירה בפקודה Convert 3 Browser Comptabile מתפריט File תפתח תיבת שיחה.



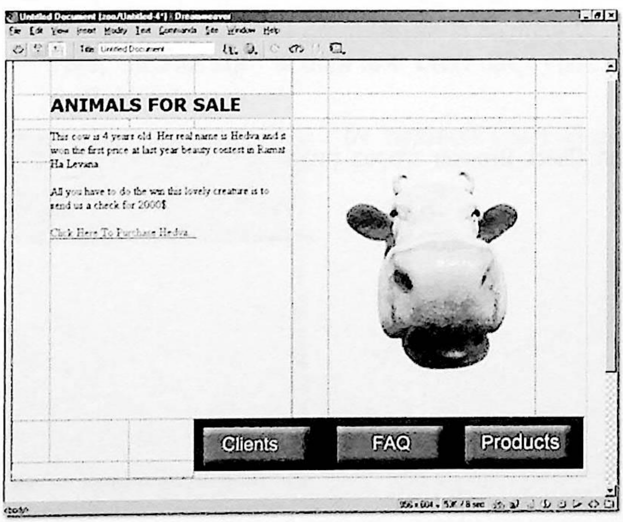
בתיבת השיחה שנפתחה ניתן לבחור את שיטת ההמרה:



- **Layers to Table** – המרת השכבות לטבלה.
- **CSS Styles to HTML Markup** – המרת קוד CSS לקוד HTML.
- **Both** – המרה עבור שתי האפשרויות.

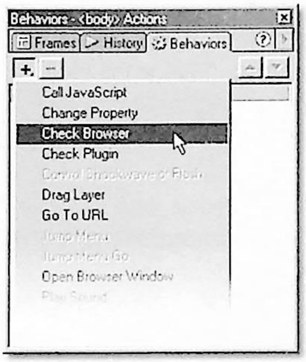
לחיצה על OK תבצע את ההמרה הרצויה ותיצור קובץ חדש.

הקובץ החדש מיועד לגולשים המשתמשים בדפדפנים בגירסאות 3 ומטה. בעזרת פקודה מיוחדת ניתן יהיה להפנות כל גולש לעמוד המתאים להצגה על גבי הדפדפן שלו.

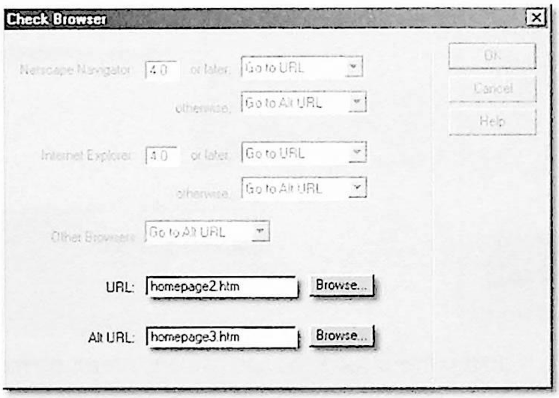


כאמור, אחת האפשרויות לפיתרון בעית התמיכה בקרב דפדפנים מהדור הישן, היא יצירת עמודים אלטרנטיביים לעמודים הבעיתיים. השאלה הנשאלת היא, כיצד לבצע הפניה זו ללא ידיעתו של הגולש. כדי לבצע הפניה אוטומטית עבור דפדפנים ישנים, יש להכניס קוד JavaScript למסמך הבעייתי. עם טעינת העמוד, פקודה זו בודקת, את הדפדפן של הגולש ותפנה אותו לעמוד המתאים, או תשאיר אותו בעמוד הפעיל.

1. כדי לבצע טריק חביב זה, יש לפתוח את הקובץ הרצוי. בחלון Behaviors יש לבחור בפקודה Check Browser.



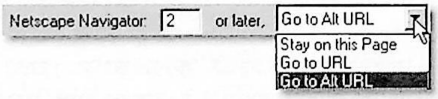
2. בתיבת השיחה ניתן להגדיר 3 יעדים: URL, Alt URL או המשך שהייה בעמוד הפעיל. לחיצה על כפתור ה-Browse בשדות URL ו-Alt URL תאפשר להגדיר שתי מטרות יעד.



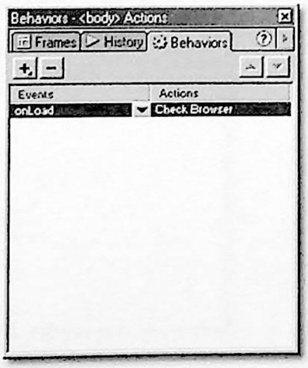
לאחר מכן יש להגדיר את הגירסה הנבדקת עבור כל דפדפן (Netscape ו-Explorer).



ואז, כל מה שנותר לעשות הוא להגדיר לאיזה יעד מפנה כל דפדפן: URL, Alt URL או שהוא נשאר בעמוד הפעיל (Stay on this Page).



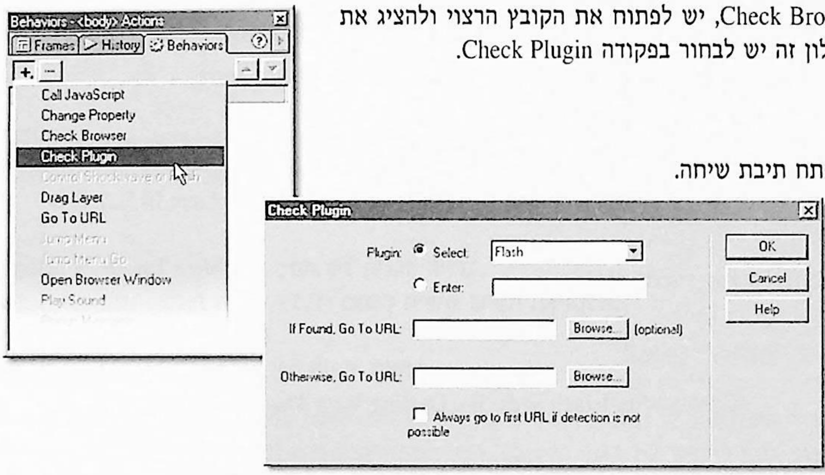
בחלון Behaviors ניתן להבחין בפקודה Check Browser המתבצעת עם טעינת העמוד בדפדפן.



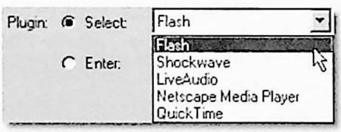
רבים מהקבצים המוצגים באינטרנט דורשים התקנת תוסף מיוחד במחשב של הצופה על מנת שניתן יהיה להציג אותם. את בעיית התוסף, ניתן לפתור גם כן בעזרת יצירת עמודים אלטרנטיביים לעמודים הבעיתיים. גם כאן, ניתן לבצע הפניה אוטומטית לעמודים אלטרנטיביים שאינם דורשים את ה-Plugin הבעייתי, שוב, ללא ידיעתו של הגולש.
כדי לבצע הפניה אוטומטית זו, צריך להכניס קוד JavaScript למסמך הבעייתי. עם טעינת העמוד, פקודה זו בודקת, האם מותקן במחשב של הגולש התוסף הנדרש ומפנה אותו לעמוד המתאים.

1 בדומה לפקודה Check Browser, יש לפתוח את הקובץ הרצוי ולהציג את חלון Behaviors. בחלון זה יש לבחור בפקודה Check Plugin.

בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה.



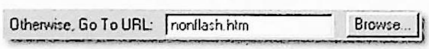
2 בשדה Plugin יש לבחור את התוסף אודותיו מתבצעת הבדיקה.
אם התוסף אינו מופיע בתפריט, ניתן להקליד את שמו לאחר בחירה באפשרות Enter.



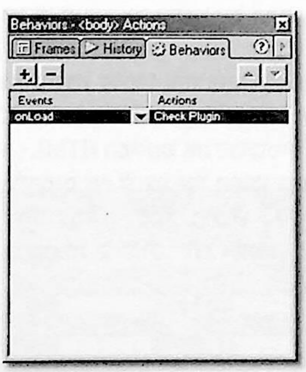
- **If Found, Go To URL** - בשדה זה ניתן לבחור את היעד עבור הדפדפן במידה ונמצא התוסף המתאים. את השדה ניתן אף להשאיר ריק, מה שיגרום לדפדפן להישאר בעמוד הפעיל.



- **Otherwise, Go To URL** - בשדה זה יש להגדיר את היעד עבור הדפדפן במידה ולא נמצא התוסף המתאים.



3 בחלון Behaviors ניתן להבחין בפקודה Check Plugin המתבצעת עם טעינת העמוד בדפדפן.



Meta Tags



בחלון Object ניתן למצוא את הקטגוריה Head.
קטגורית זו מאפשרת להכניס לתוך קוד ה-HTML של המסמך הפעיל, פקודות הנקראות Meta Tags.
פקודות אלו יופיעו תחת המרכיב Head.
תפקידן של פקודות Meta Tags אינו בתחום העיצובי/ממשקי, אלא בהגדרות טכניות חשובות המשפיעות על הפעלת מסמך ה-HTML או בהעברת מידע אודות בונה האתר והאתר עצמו. פקודות Meta Tags נסתרות מעיני הגולש ומטרתן היא לספק אינפורמציה. האינפורמציה מנווטת לשני ערוצים עיקריים: לגולש (Client Side) ולשרת (Server Side). ניתן להכניס מספר Meta Tags למסמך אחד.
המבנה התחבירי של ה-Meta Tags פשוט למדי, לרוב, מחולק לשניים: שם (Name) וערך (Value).

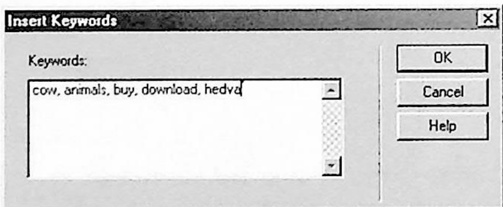
לדוגמה:

```
<head>
<meta Name="description" Content="an Israeli Web Site Dealing With The Drugs Problem In School">
</head>
```

בדוגמה זו, ה-Meta Tag הוא מסוג של תיאור האתר,
כפי שיוצג בעת מציאת האתר על ידי מנגנון חיפוש ברשת האינטרנט.
(Meta Name="description")
ערך ה-Meta Tag הוא תוכנו של תיאור האתר
(Content="an Israeli Web Site Dealing With The Drugs Problem In School")

Meta Tag מסוג מילות מפתח (Keywords)

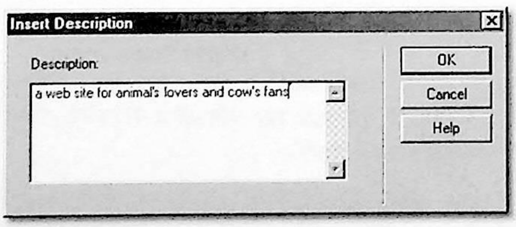




אחד ה-Meta Tags החשובים ביותר הוא התג Keywords.
כדי להוסיף תג זה, יש ללחוץ על כפתור Insert Keywords.
תג זה מאפשר הגדרת מילות מפתח המשמשות את הרובוטים (תוכנות אינטרנט המחפשות מידע באינטרנט עבור אתרי חיפוש) לאיתור אתרי אינטרנט. את מילות המפתח יש להקליד באנגלית בלבד, כשפסיק מפריד בין מילה למילה.
כעת, מנועי חיפוש באינטרנט יציגו בתוצאות החיפוש את עמוד ה-HTML, במידה ובוצעה פקודת חיפוש המכילה את מילות המפתח (או רק חלק מהן) שהוגדרו ב-Meta Tag - Keywords.

Meta Tag מסוג "תיאור" (Description)





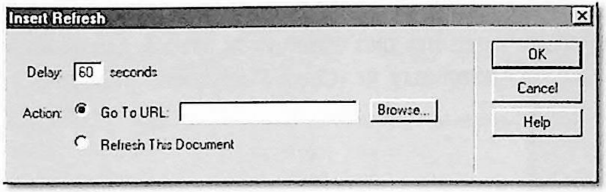
תג זה מגדיר את התוכן של האתר, כפי שיוצג בעת מציאתו על ידי אחד ממנגנוני החיפוש ברשת האינטרנט. כדי להוסיף תג זה, יש ללחוץ על כפתור Insert Description.
בעזרת תג זה ניתן לתת תיאור מתומצת אודות דף ה-HTML המשמש את הרובוטים לקטלוג העמוד באינדקס, ולעיתים אף להציג את התוכן בעת מציאתו באתר חיפוש.
כעת, במידה ומנוע חיפוש באינטרנט יציג דף זה כחלק מתוצאות החיפוש, יוצג העמוד על ידי תיאור קצר הזהה לזה שהוקלד ב-Meta Tag - Description.

■ Meta Tag מסוג "רענון" (Refresh)

תג זה הוא מסוג Client Meta Tag. תפקידו של תג זה להעלות מחדש את העמוד הפעיל או להפנות את הגולש לעמוד אחר אחרי פרק זמן מסויים. תג זה שימושי בעמודי אינטרנט המתעדכנים בכל מספר דקות. כדי להוסיף תג זה, יש ללחוץ על כפתור Insert Refresh.

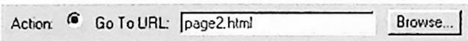
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה.

בתיבת השיחה ניתן להגדיר לאחר כמה זמן תתרחש הפעולה, בשניות.



לאחר מכן, יש להגדיר מה הפעולה שתתרחש לאחר הזמן המצוין. ניתן לבחור בשתי אפשרויות:

- **Go To URL** - מעבר לעמוד אחר.
  במידה ונבחרה אפשרות זו, יש ללחוץ על כפתור Browse ולבחור לאן יופנה הגולש.



- **Refresh This Document** - רענון העמוד הפעיל.



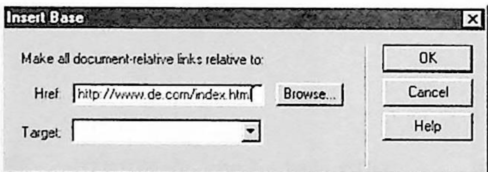
■ Meta Tag מסוג "בסיס" (Base)

השימוש בתג זה נועד להגדיר את הנתיב בו ישתמש המסמך בעת שימוש באלמנט כלשהו (Src), או בהיפר-קישור. במידה ומגדירים היפר-קישור, ניתן להגדיר את היעד (Target) לכל ההיפר-קישורים במסמך.

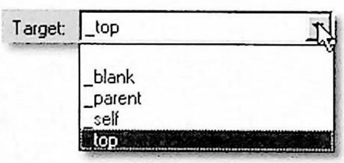
כיום, אין צורך להשתמש בתג זה היות והדפדפנים משתמשים בנתיב היחסי לטעינת הדפים, ושימוש בתג זה אופייני במיוחד בעת המרת אתר מקומי (Local) לאתר מרוחק (Remote). כדי להוסיף תג זה יש ללחוץ על כפתור Insert Base.

לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה.

בשדה Href (HTML Reference), יש להגדיר את ה-URL המלא, כולל שם הקובץ.



לדוגמה, בשדה Target ניתן להגדיר יעד ברירת מחדל לקישורים במסמך.

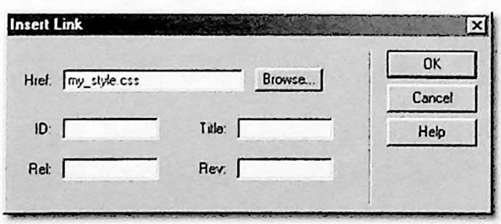


■ Meta Tag מסוג "קישור" (Link)

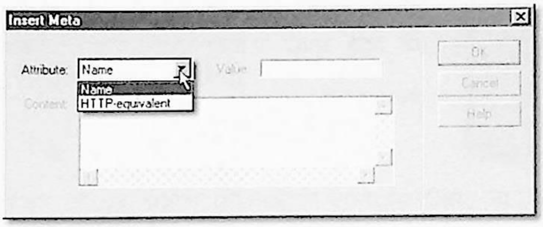
אין מדובר כאן בהיפר קישור רגיל, אלא ב-Link מסוג אחר לחלוטין. Meta Tag זה נועד לקשר את המסמך הפעיל עם מסמכים חיצוניים, כגון: גליונות סגנון (CSS) או רשימות פונטים. עם זאת, רוב הדפדפנים עדיין לא מסוגלים לטפל ב-Meta Tag מסוג זה. כדי להוסיף תג זה יש ללחוץ על כפתור Insert Link.

לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה.

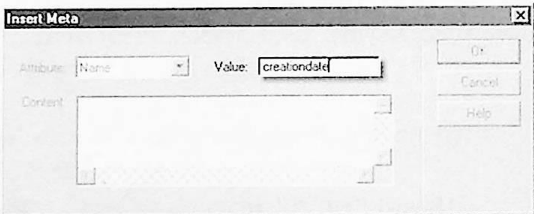
בשדה Href (HTML Reference), יש להגדיר את ה-URL המלא של הקובץ אליו המסמך הפעיל מקושר.



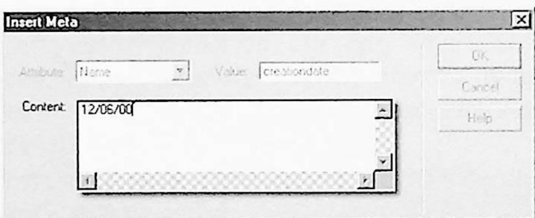
שימוש בתג זה נועד להוספה של Meta Tags שאינם מובנים בקטגוריה Head, כגון: מידע אודות בונה האתר, התוכנה בה נבנה המסמך או הקוד בו השתמשו להצגת המלל בו. על מנת להוסיף תג זה יש ללחוץ על כפתור Insert Meta. לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה.



- **Attribute** - בשדה זה יש להגדיר האם התג מציין מידע עבור המסמך (Client Side) או עבור השרת (Server Side).



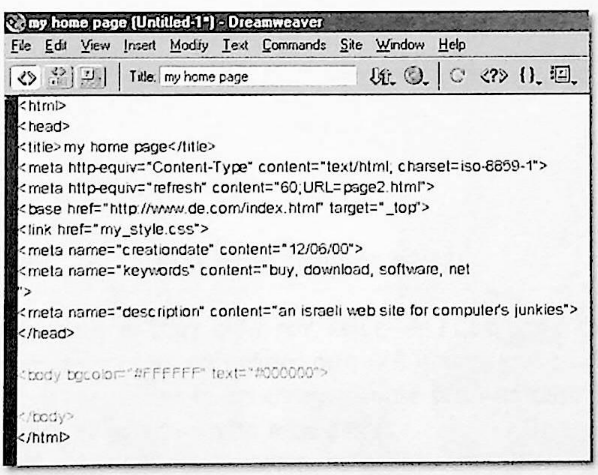
- **Value** - בשדה זה יש להגדיר את סוג ה-Meta Tag, או במילים אחרות: את סוג המידע הנועד לשיתוף.



- **Content** - בשדה זה יש למלא את התוכן אודות המידע המצורף.

■ תצוגת ה-Meta Tags בקוד

הצגה לקוד ה-HTML של המסמך תציג את כל ה-Meta Tags בראש המסמך.



23

העלאת האתר לרשת האינטרנט

Dreamweaver 4



העלאת האתר לשרת

אז זהו, סיימת לבנות את האתר. האתר בנוי, מעוצב ומוכן. יצרת את מסמכי ה-HTML, סיימת ללטש את עמוד הבית (Home Page), שמרת אותו בשם index.htm, הורדת קבצי קול מהאינטרנט ושילבת אותם ברקע להנאת הגולש, יצרת כפתורים בפוטושופ, הוספת קצת אנימצית פלאש בשביל הפלפל, ושמרת על כל כללי העבודה הנכונים: הגדרת תיקיית שורש, ביצעת את פעולות הניהול דרך התוכנה בלבד, כתבת את שמות כל מרכיבי האתר באנגלית, ללא רווחים, כולל סיומות, באותיות קטנות בלבד וללא סימני פיסוק.

בדקת טוב טוב את האתר, צפית במפת האתר כדי לוודא שאין קישורים שבורים, הרצת על האתר את כל הבדיקות האפשריות ודאגת שכל גולש בדפדפן מגירסה 3 ומעלה יוכל לצפות באתר. אפשר להישען לאחור ולהירגע.

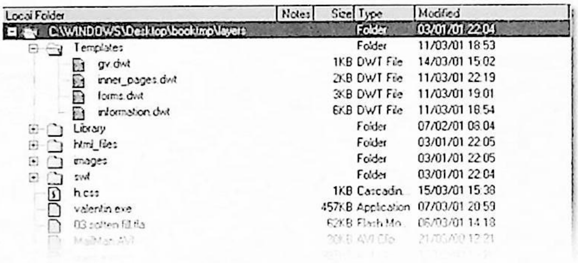
רגע, לא כל כך מהר - עדיין מפריד בינך לבין תהילת עולם פסע קטן - איך, למען השם, אנשים יוכלו לצפות באתר שלך? זה נחמד לארח כל שישי 20 איש ולהציג אותו בפניהם, אך אשתך כבר כועסת, ובעל העסק לו בנית את האתר ציפה לאיך נאמר, קצת יותר צופים (שלא לדבר על גולשים).

אה כן, צריך "לשים" את האתר באינטרנט. אך כיצד?

אתר מקומי, אתר מרוחק ומה שביניהם

עד לשלב העלאת האתר לשרת מתבצעת העבודה על האתר הנקרא Local Site (אתר מקומי).

ב"מקומי" הכוונה לשמירת הקבצים במחשב המעצב - בונה האתר.



האתר המקומי

כדי לאפשר לגולשים לצפות באתר, יש להעתיק את קבצי האתר ל-Remote Site (אתר מרוחק). ב"מרוחק", אין הכוונה למחשב מרוחק פיזית. לצורך העניין, המחשב המרוחק יכול להימצא אף באותה ארץ, באותה עיר, באותו בניין ואפילו באותו חדר.

אלא שבין המחשב של בונה האתר למחשב המרוחק, יש הבדל עיקרי. במחשב המרוחק ניתן ל"בקר" באמצעות חיבור לאינטרנט ודפדפן. המחשב המרוחק נקרא "שרת" (Server) והוא מחובר לרשת האינטרנט ללא הפסקה, ומאפשר גישה לגולשים באינטרנט.

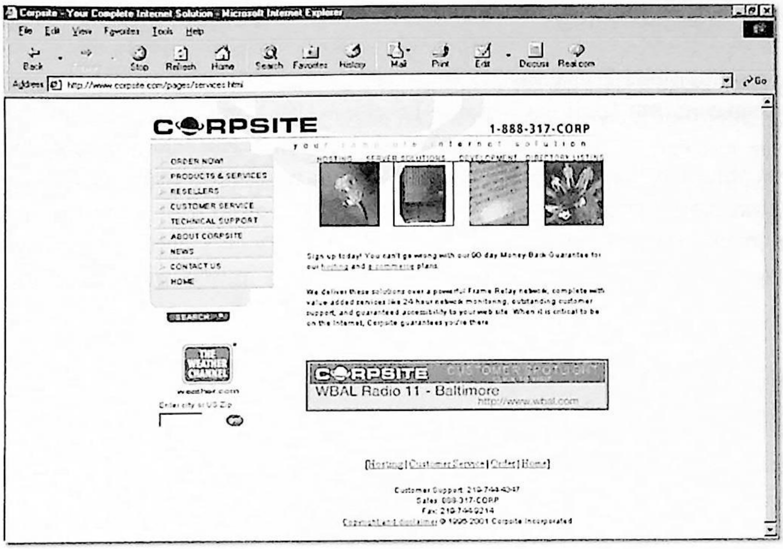
שרת FTP

לרוב, סוג השרת נקרא, שרת FTP (File Transfer Protocol). כשמדובר על שרת מסוג זה, רובנו מכירים צד אחד של המטבע. מי מאיתנו לא "הוריד" (Download Files) קבצים מהאינטרנט? כדי לבצע תהליך הורדה שכזה אנו משתמשים בשרת FTP, גם אם לא ביודעין. עתה תכיר את צידו השני של שרת ה-FTP, והוא העלאת קבצים לשרת (Upload Files).

שרת FTP מכיר שתי פקודות והן **Get** (הורדת קבצים מהשרת) ו-**Put** (העלאת קבצים לשרת).

וזהו בעצם (You Can't Teach An Old Dog New Tricks). כדי להעלות קבצים לשרת, ראשית, יש לקבל אישור לשמור קבצים בשרת. העלאת הקבצים לשרת, אם כן, היא בעצם שמירת הקבצים במחשב אחר, במילים אחרות: השכרת שטח במחשב. ישנן חברות רבות בעולם המספקות שירותי אירוח (Hosting) בחינם, אך שירות זה אינו מספיק לאתר מסחרי, וטוב, בעיקר, לאתרים פרטיים. כדי לשכור שטח בשרת יש לפנות ל-IPP (Internet Presence Provider – ספק שירותי נוכחות/אירוח ברשת האינטרנט).

את הרכישה ניתן לבצע גם באמצעות האינטרנט.



האתר Corpsite הוא אחד מיני רבים המציעים שירותי Hosting באינטרנט.

מחיר האירוח מחולק לרוב כך: תשלום חד פעמי עבור הכנת השטח ששכרת בשרת, שכירות חודשית, סמלית בדרך כלל, ותשלום כולל עבור סך השירותים אותו אתה מקבל מה-IPP. המחיר נגזר ממספר סעיפים:

- סוג השרת והמהירות שלו.
- נפח השטח אותו שוכרים מהשרת (נמדד בבייטים).
- שירותים נלווים (חשבונות דואר, תוכנות אבטחה כ-Firewall, תמיכה טכנית וכדומה).

לאחר ביצוע העיסקה, יש להמתין בדרך כלל 24-48 שעות, עד שהשטח שרכשת יוכשר להעלאת קבצים. לאחר פרק זמן זה ניתן להתחיל בהעלאת הקבצים לשרת. כדי להתחבר לשרת, וכדי שאתה תהיה היחידי עם גישה לאתר, ה-IPP יספק לך מספר פרטים אישיים אשר יאפשרו גישה חופשית לתיקיה בשרת:

- **User Name** - שם משתמש. בדומה לשם המשתמש אותו מקבל הגולש מה-ISP (Internet Service Provider), לצרכי גלישה וניהול חשבון דואר אלקטרוני. שם המשתמש הוא כמובן, אישי.

- **FTP Host** - כתובתו של השרת אליו יועלו הקבצים.
  כתובת השרת נראית לרוב כך: ftp.linknet.net. לעיתים היא אף תופיע כך: cnn.com.

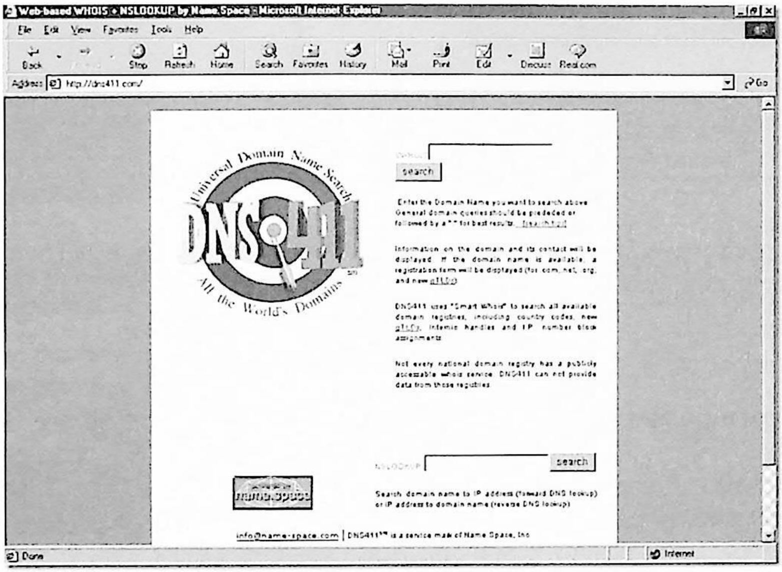
- **Password** - הסיסמה היא, כמובן, אישית וסודית.
  אין למסור את הסיסמה לאיש, היות והיא מאפשרת שליטה בנעשה באתר.

- **Host Directory** - נתיב התיקיה שרכשת בשרת.
  לרוב היא תיראה בצורה הבאה: ftp.netjack.com/personal/shimon

- **DNS (Domain Name Server)** - במידה וטרם נרכש Domain (שם האתר, ראה בהמשך הפרק), מקבלים מה- IPP מחרוזת מספרים והיא למעשה כתובת האתר באינטרנט, לדוגמה 122.035.122.325.

במקביל, לפני או אחרי קבלת שירותי האירוח, יש לרכוש Domain באינטרנט. ה-Domain הוא, למעשה שם האתר. לדוגמה: אם כתובת האתר (Uniform Resource Locator - URL) היא: **http://www.cnn.com**, הרי שה-Domain של האתר הוא: **cnn.com**.

ה-Domain מחולק לשניים: שם האתר - cnn והסיומת שלו - com. שם האתר יהיה באנגלית, ללא רווחים ולרוב באותיות קטנות וללא סימני פיסוק. שם האתר אמור לתת מושג כללי לתוכנו. אם בנית אתר לילדים, אל תקרא לו: sexy_moshe. את ה-Domain ניתן לרכוש מה-IPP ממנו שכרת את שירותי האירוח, אך ניתן לרכוש אותו גם מגורמים אחרים או מידיים פרטיות. בעת רישום ה-Domain יש לבצע בדיקה האם הוא אינו רשום כבר. לא ניתן לרשום Domain אשר כבר שייך למישהו אחר.



האתר DNS411 מאפשר רישום Domain ולבדוק האם ה-Domain פנוי.
אם ה-Domain כבר קיים, ניתן לבדוק מי הבעלים שלו.
מחיר ה-Domain יכול לנוע מעשרות דולרים בודדים לאלפי ועשרות אלפי דולרים (beatles.com).

חלקו השני של השם הוא הסיומת. והיא מעידה על סוג האתר:

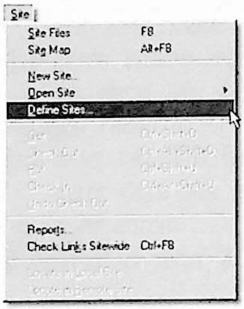
Com	Commercial - אתר מסחרי הנועד לגריפת רווחים כספיים, או אתר של חברה מסחרית.
Edu	Educational - אתר השייך למוסד חינוכי.
Ac	Academic - אתר השייך למוסד אקדמי.
Mil	Military - אתר בבעלות גורמים צבאיים.
Gov	Government - אתר בבעלות ממשלתית.
Org	Organization - אתר ארגוני, אך ללא מטרות רווחיות.
Net	אתר הקשור לעולם האינטרנט.

לא כל הסיומות ניתנות לרכישה. לשם רישום Domain ממשלתי או צבאי, למשל, יש להצטייד באישורים המתאימים. במידה ואין ציון קוד ארץ, הרי שהאתר נמצא בקידוד אמריקאי (us). כל סיומת אחרת משייכת אותו לארץ אחרת.

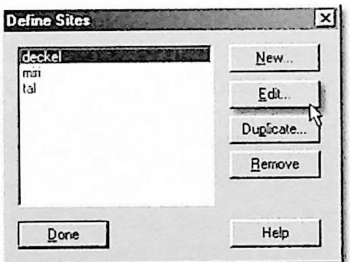
il	ישראל
uk	בריטניה
sp	ספרד

וכך הלאה...

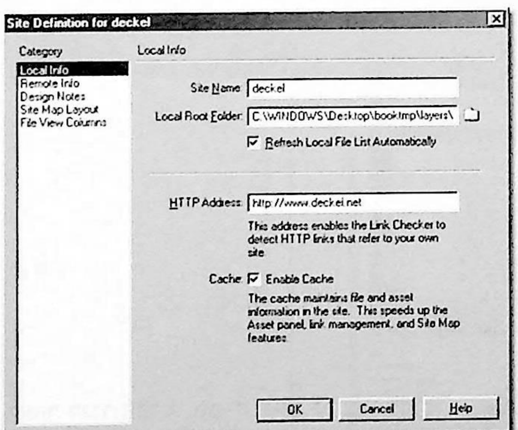
את העלאת הקבצים לשרת ניתן לבצע בתוכנות FTP כמו Cute FTP או ws_ftp.
אך מדוע לבצע את העלאת האתר בתוכנה אחרת כשניתן לבצע את העלאת הקבצים לשרת דרך התוכנה בה האתר נוצר - Dreamweaver? מעבר ליכולותיה המופלאות של התוכנה לבניית האתר וניהול הקבצים באתר, ניתן לבצע בסופו של תהליך גם את העלאת הקבצים לשרת דרך התוכנה. לשם כך יש לבצע רישום של הפרטים אותם מספק ה-IPP (שם משתמש, כתובת השרת, סיסמה וכדומה).



1 על מנת לבצע את ההגדרה יש לבחור בפקודה Define Sites מתפריט **האתר** (Site).



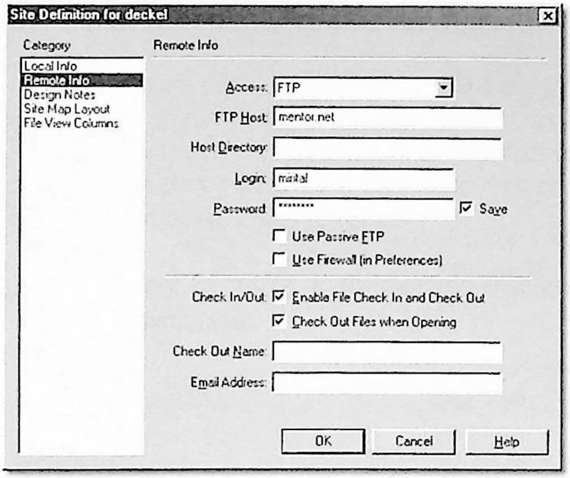
2 בחירה בפקודה Define Site תפתח את תיבת השיחה הבאה. בתיבת שיחה זו ניתן להבחין בכל האתרים אשר מוגדרות להם תיקיות שורש במחשב. כדי להעלות אחד מאתרים אלה לשרת, יש לסמן את האתר הרצוי וללחוץ על כפתור Edit.



3 לחיצה על כפתור Edit תפתח את חלון הגדרת האתר, כפי שהכרת בעת הגדרת האתר המקומי.
בקטגוריה Local Info, רוב הגדרות האתר המקומי הוגדרו כבר בעת יצירת תיקיית השורש, אך יש למלא שדה נוסף אחד בלבד והוא HTTP Address. שדה זה הוא למעשה כתובת האתר באינטרנט. את הכתובת יש למלא במלואה, לדוגמה: http://www.avookado.co.il.
במידה וטרם נרכש Domain עבור האתר, ובכל זאת ברצונך להעלות את הקבצים לשרת, יש לרשום את ה-DNS.



44
הסבר נוסף על האתר המקומי (Local) בפרק **הגדרת תיקיית שורש.**



לאחר סיום מילוי פרטי האתר המקומי, יש למלא את פרטי האתר המרוחק. לשם כך יש לבחור בקטגוריה Remote Info.

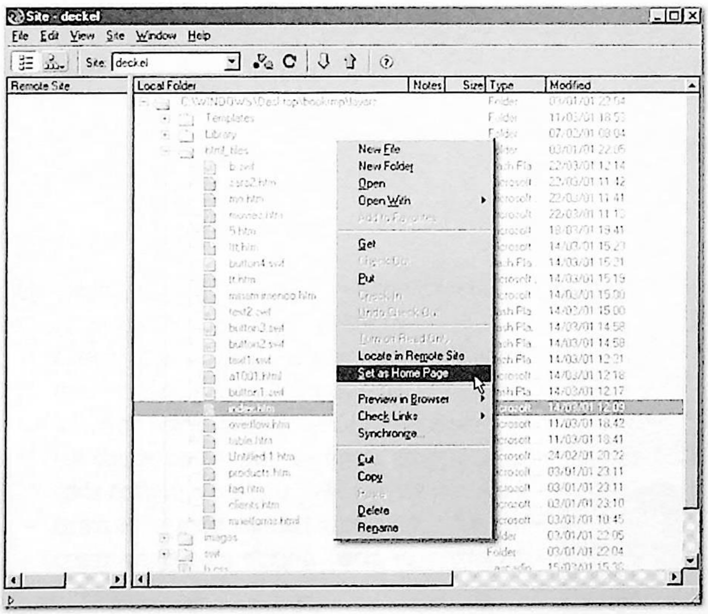
1|| בקטגוריה זו יש למלא את כל הפרטים אשר התקבלו מה-IPP (שם המשתמש, כתובת השרת, הסיסמה וכדומה).
לרוב, אין צורך למלא את כתובת התיקיה בשרת Host Directory, וקרוב לודאי שהשרת יזהה אותה בעצמו.

2|| בחירה בתפריט שבשדה Access, תגדיר את סוג השרת אליו ברצונך להתחבר. בשלב זה בחר באפשרות: FTP.

3|| סימון האפשרות **שמור** (Save), יחסוך את הצורך למלא שוב את הפרטים בעת פתיחת האתר בתוכנה.

4|| לחיצה על כפתור OK, תחזיר את התוכנה אל תיקיית הקבצים באתר (Site Files).

ניהול האתר בחלון מנהל הקבצים



במידה ועדיין לא מוגדר עמוד הבית באתר, יש להגדיר אותו כעת.
לחיצה על הלחצן הימני של העכבר (Ctrl ולחיצה על העכבר במקינטוש) על הקובץ הרצוי, ובחירה בפקודה Set as Home Page, יגדירו את הקובץ כעמוד הבית (העמוד הראשון שייטען בעת כניסה לאתר).



לאחר הגדרת פרטי השרת, ניתן להבחין בסרגל בראש חלון הקבצים במספר כפתורים אשר לא היו פעילים עד כה.

■ התחבר (Connect)

לחיצה על כפתור Connect תבצע התקשרות אל השרת.
יש להפעיל את המחשב במצב מקוון (מחובר לאינטרנט - On Line). לאחר ביצוע החיבור יוצג הכפתור כך.

■ רענן (Refresh)

לחיצה על כפתור רענן, תציג את המצב העדכני ביותר של שני האתרים (מקומי ומרוחק).
ניתן להשתמש במקש F5 במקלדת לביצוע פקודת הריענון.

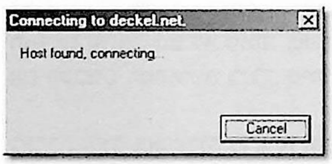
■ קבל קבצים (Get Files)

לחיצה על כפתור "קבל קבצים" תעתיק את הקבצים המסומנים מהאתר המרוחק, אל האתר המקומי.

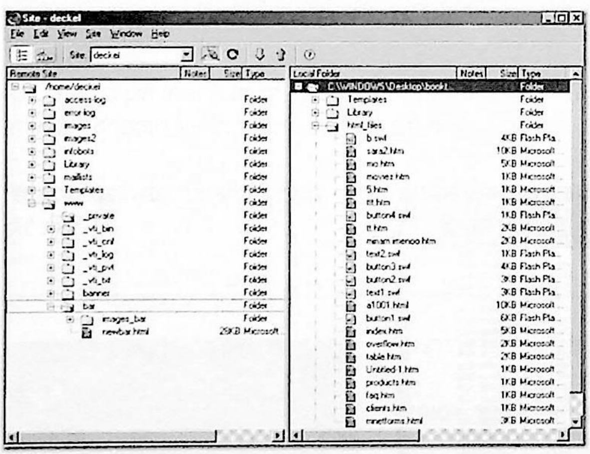
■ שים קבצים (Put Files)

לחיצה על כפתור זה תעתיק את הקבצים המסומנים מהאתר המקומי אל האתר המרוחק.

התחברות לשרת



לחיצה על כפתור Connect, תבצע התקשרות אל השרת.



לאחר ביצוע החיבור ואישורו, יחולק חלון הקבצים לשניים.
בצידו הימני של החלון יופיעו הקבצים שבתיקיית השורש במחשב האישי, קרי האתר המקומי (Local). בצידו השמאלי של החלון, יופיעו הקבצים שבשרת (במידה ויש), קרי האתר המרוחק (Remote). היות והוגדרה תיקיית שורש באתר המקומי, כל הקבצים ממוקמים בנתיבים יחסיים לתיקיית השורש. לדוגמה, אם תיקיית השורש נקראת snakes, ובתוכה יש תיקיה בשם buttons, ובתוכה ממוקם הקובץ enter.gif, הרי שנתיב הקובץ יהיה יחסי לתיקיית השורש, כלומר: buttons/enter.gif. בכדי שקובץ זה (כמו גם יתר הקבצים באתר), יוצג בעזרת נתיב זה גם בשרת, חשוב לא לשנות את מבנה תיקיית השורש בשרת.
במילים אחרות: חובה שהאתר המרוחק יהיה תמונת ראי של האתר המקומי. עם זאת, לא חובה להעלות את כל הקבצים לשרת, לדוגמה, אם יצרת קובץ בשם presentation.fla בתוכנת פלאש, ושמרת אותו בתיקיית השורש. לאחר מכן, ייצאת אותו במבנה קובץ SWF בשם presentation.swf, והוא הקובץ הממוקם באתר, אין צורך להעלות לשרת את הקובץ presentation.fla, חבל על המקום והזמן.

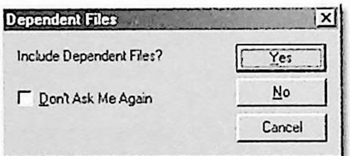
■ העלאת קבצים לשרת (Put Files)

כדי להעלות קבצים מהאתר המקומי אל האתר המרוחק, יש לסמן את הקבצים באתר המקומי. לחיצה תוך החזקת מקש Shift, תאפשר לסמן מספר קבצים בבת אחת.



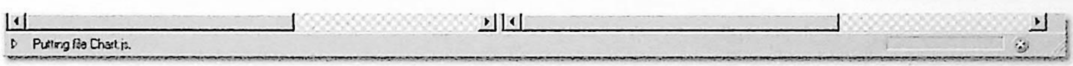


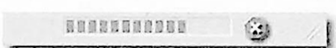
לאחר סימון הקבצים הרצויים, יש ללחוץ על הכפתור Put Files. לחיצה זו תפתח תיבת שיחה.



בתיבת השיחה יש להגדיר האם יש להעלות את הקבצים התומכים בקבצים המסומנים. בקבצים תומכים הכוונה לקבצי תמונה אשר מוקמו בקבצים, קבצי קול שיובאו וכדומה. לחיצה על כפתור Yes תעלה את הקבצים תומכים גם אם הם לא סומנו באתר המקומי, לחיצה על כפתור No, תעלה את הקבצים המסומנים בלבד. סימון האפשרות Don't Ask Me Again לא יציג יותר תיבת שיחה זו.

לאחר בחירה באפשרות הרצויה תתחיל להתבצע העלאת הקבצים.

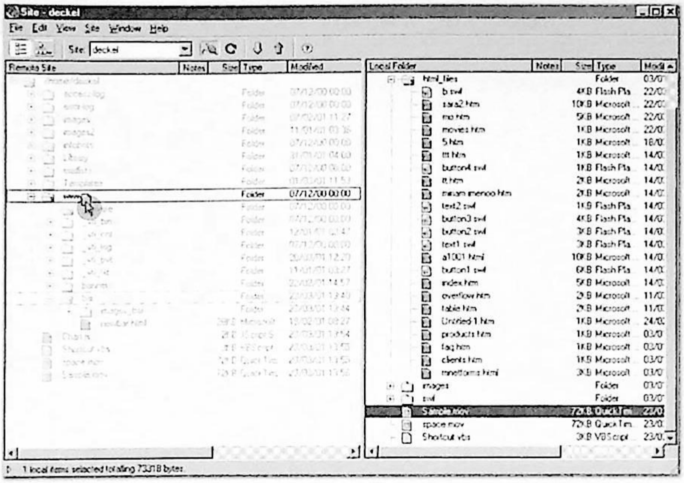




כדי להפסיק פעולה זו (כמו כל פעולה אחרת של השרת), יש ללחוץ על כפתור ה"עצור" הממוקם בפינה הימנית תחתונה של החלון.

הקבצים שהועתקו מהאתר המקומי אל השרת.



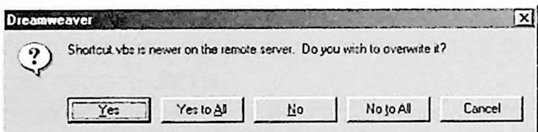


דרך נוספת ופשוטה יותר להעלאת קבצים לשרת, היא שיטת "גרור ועזוב" (Drag and Drop).

דרך זו, המזכירה העברה/העתקת קבצים במנהל הקבצים במחשב האישי, מאפשרת סימון קובץ או מספר קבצים וגרירתם אל דמות התיקיה בה רוצים למקם אותם.

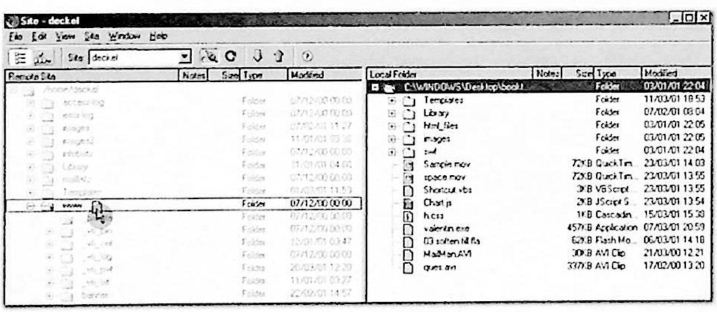


העלאת הקבצים לשרת מהאתר המקומי יוצרת עותק של הקבצים באתר המרוחק.

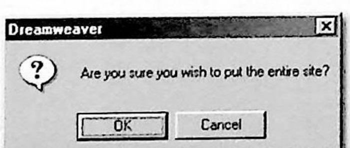


במידה והועלה לאתר המרוחק קובץ הזהה בשמו לקובץ באתר המרוחק, תופיע תיבת שיחה שתוודא האם להחליף את הקובץ בשרת בקובץ החדש.

העלאת תיקיית השורש לשרת



את העלאת האתר המקומי לשרת ניתן לבצע גם בפעולה אחת, והיא העתקת תיקיית השורש כולה לאתר המרוחק. כדי לבצע פעולה זו יש לסמן את תיקיית השורש באתר המקומי ולגרור אותה אל דמות התיקיה בשרת.



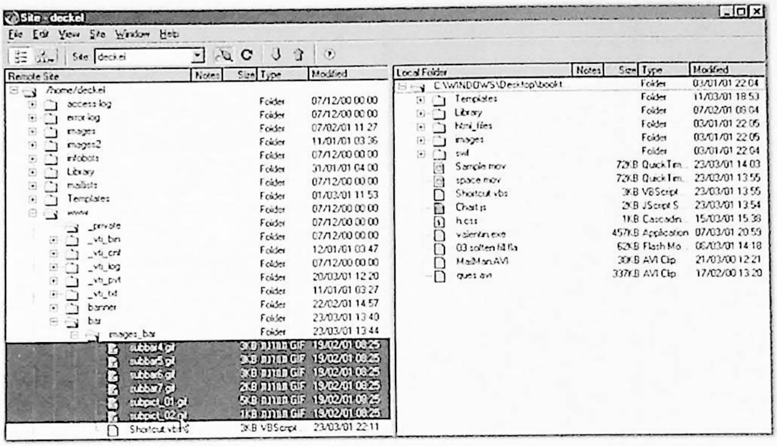
ביצוע פעולה זו יפתח תיבת שיחה בה תישאל האם אתה בטוח שברצונך להעלות את האתר כולו לשרת.

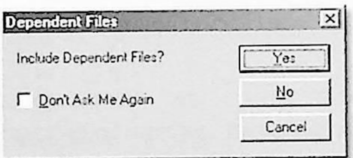
לחיצה על כפתור OK, תבצע העתקה של תיקיית השורש מהאתר המקומי אל האתר המרוחק.



במידה ותיקיית השורש כבדה, פעולה זו עלולה להמשך זמן רב.

כדי להוריד קבצים מהאתר המרוחק אל האתר המקומי, יש לסמן את הקבצים באתר המרוחק.
לחיצה תוך החזקת מקש Shift, תאפשר לסמן מספר קבצים בבת אחת.

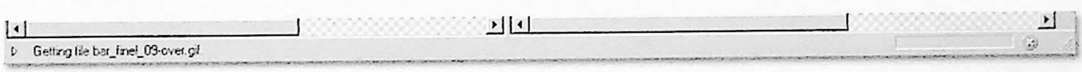






לאחר סימון הקבצים הרצויים, יש ללחוץ על הכפתור Get Files.
בתיבת השיחה שתיפתח, יש להגדיר האם יש להוריד את הקבצים התומכים בקבצים המסומנים (במידה וישנם כאלה).
קבצים תומכים הם קבצים חיצוניים כמו תמונות, קבצי קול וכדומה שיובאו לתוך מסמכי ה-HTML.
לחיצה על כפתור Yes תוריד את הקבצים התומכים. לחיצה על כפתור No, תוריד את הקבצים המסומנים בלבד. סימון האפשרות Don't Ask Me Again לא יציג יותר תיבת שיחה זו.

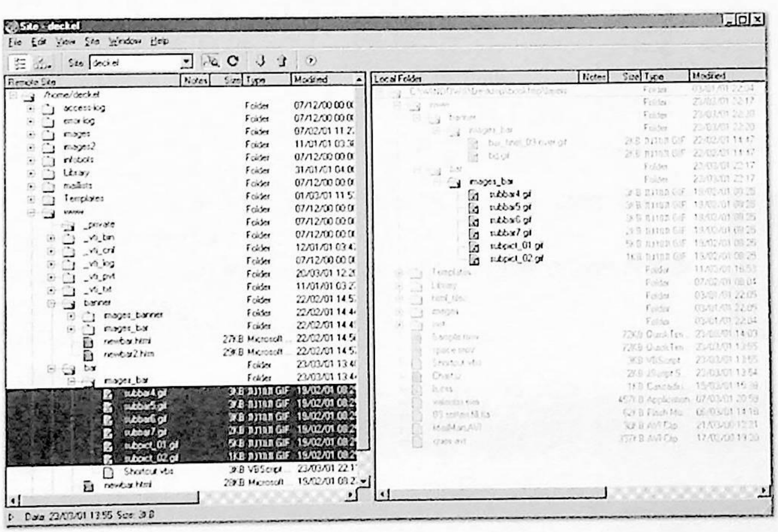
לאחר בחירה באפשרות הרצויה תתחיל להתבצע הורדת הקבצים.

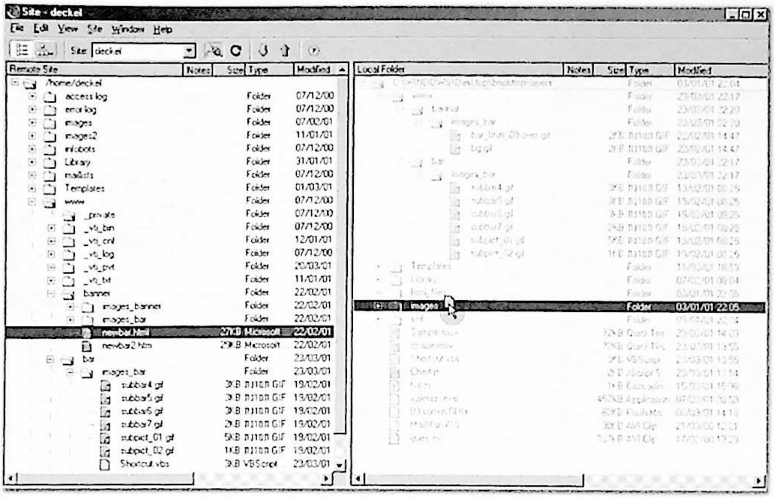




על מנת להפסיק פעולה זו (כמו כל פעולה אחרת של השרת), יש ללחוץ על כפתור ה"עצור".

הקבצים הועתקו מהשרת לאתר המקומי.





דרך נוספת ופשוטה יותר להורדת קבצים מהשרת, היא שיטת "גרור ועזוב" (Drag and Drop). דרך זו זהה להעברה או העתקה של קבצים במנהל הקבצים במחשב האישי, ומאפשרת סימון קובץ או מספר קבצים וגרירתם אל דמות התיקיה בה רוצים למקם אותם.

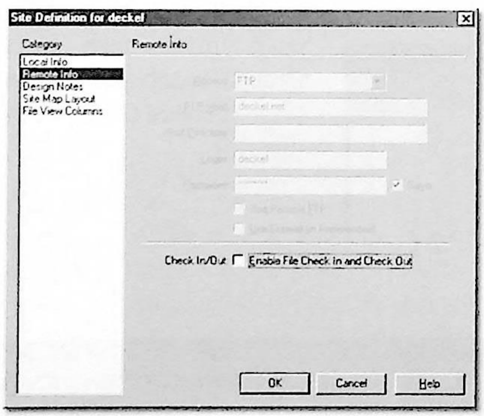
הורדת הקבצים מהשרת יוצרת עותק של הקבצים באתר המקומי. במידה והורד מהאתר המרוחק קובץ אשר זהה בשמו לקובץ באתר המקומי, תופיע תיבת שיחה שתוודא האם להחליף את הקובץ באתר המקומי בקובץ החדש.

עבודה בשיתוף

בניית אתר היא עבודה ארוכה ומורכבת, ולעיתים קרובות מתחלקים בה מספר אנשים. בשעה שצוות עובד על אתר, רצוי למנוע אפשרות בה מספר אנשים יעבדו במקביל על אותו קובץ. כדי למנוע אפשרות בלתי רצויה זו, ניתן להשתמש באפשרויות Checked Out (עריכת קובץ) ו-Checked In (סיום עריכה). לכל אחד מחברי הצוות יש אפשרות גישה לקבצים, ועליו להגדיר את שמו. ברגע שמאפשרים את פעולות Checked In/out, רק אדם אחד יכול לעבוד על קובץ. בשעה שאחד מחברי הצוות מבצע Checked Out, יתר חברי הצוות רואים שהקובץ בבדיקה על ידי ציון שם הבודק, ואין באפשרותם לעבוד על קובץ זה. בשעה שסיים חבר הצוות את העריכה עליו לבצע פעולת Checked In, ובכך לאפשר עריכה של הקובץ על ידי אנשים אחרים.

הגדרת Check In/Out

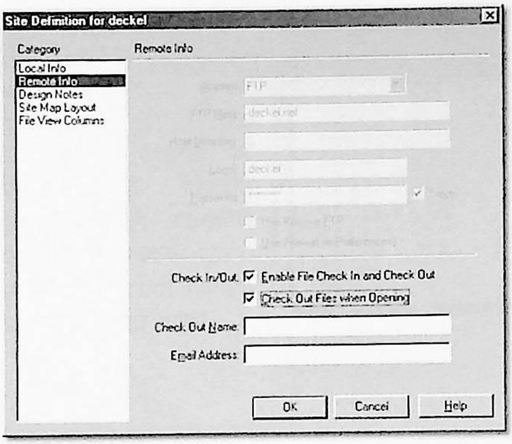
על מנת לאפשר שימוש בפונקציות Check In/Out, יש לקבוע זאת בעת הגדרת האתר.



אם רק אדם אחד עובד על האתר, אין כל צורך בשימוש בפקודות אלה.
כדי להגדיר פקודות אלה, יש לחזור אל חלון עריכת האתר בקטגוריה Remote Info.

במידה והאפשרות Enable File Check In and Check Out אינה מסומנת, לא ניתן לבצע פעולות אלה. סימון האפשרות תרחיב את תיבת השיחה.

סימון האפשרות Check Out Files when Opening תגרום לביצוע פעולת Check Out בעת לחיצה כפולה על קובץ בחלון האתר. פתיחת הקובץ בעזרת הפקודה **פתח** (Open) מתפריט **הקובץ** (File), לא תבצע Check Out, גם אם אפשרות זו מסומנת.

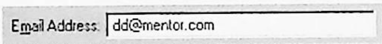


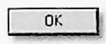
- **Check Out Name** - בשדה זה יש להקליד את שם חבר הצוות העובד על המחשב, בו מוגדרות אפשרויות Check In/Out.



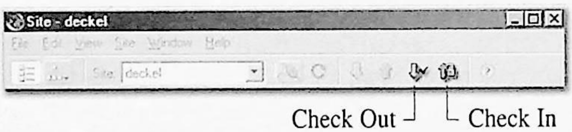
בשעה שאותו אדם יבצע בדיקה של הקובץ, יופיע הקובץ בבדיקה תחת השם אותו הוא הקליד בשדה זה, ובכך יקל על חברי הצוות לאתר את הקובץ המעודכן ביותר.

- **Email Address** - כתיבת כתובת הדואר אלקטרוני, תהפוך את שם הבודק בזמן ה-Check Out לקישור אל הדואר האלקטרוני שלו.

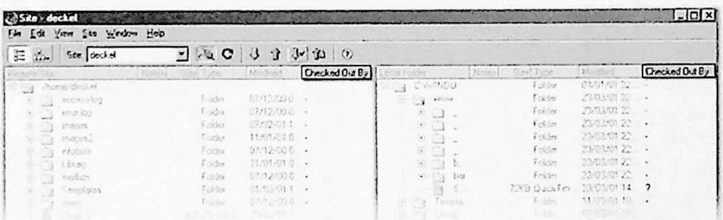


לאחר לחיצה על כפתור  ייפתח חלון הקבצים.

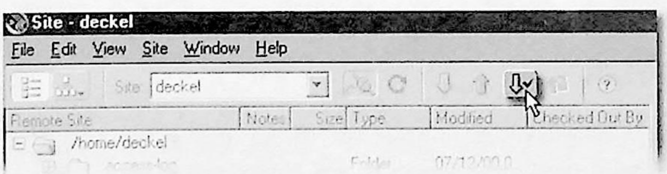
בסרגל החלון ניתן להבחין בשני כפתורים חדשים:



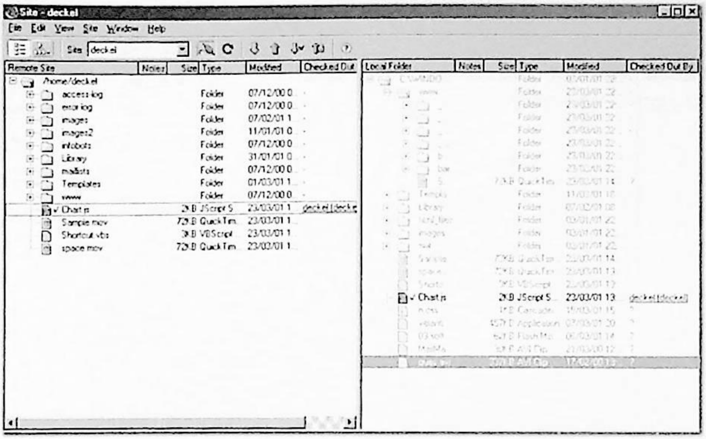
בחלון האתר המקומי והאתר המרוחק ניתן להבחין בקטגוריה חדשה Checked Out By.



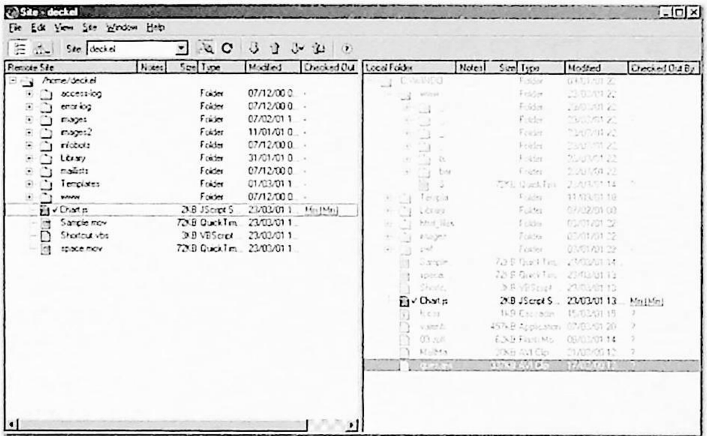
כדי לבצע Check Out יש לסמן את הקובץ הרצוי בשרת וללחוץ על כפתור Check Out.



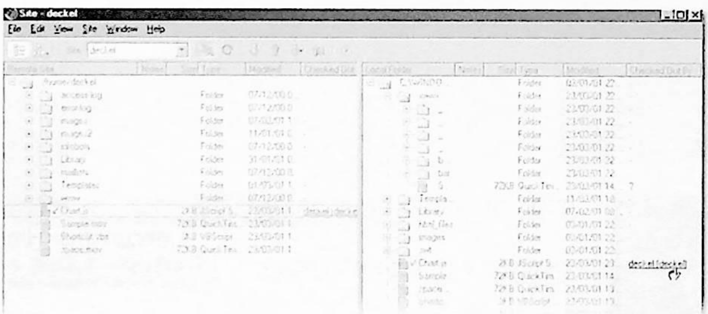
בשעה שאחד הקבצים נמצא בבדיקה על ידי המשתמש עצמו, יופיע הקובץ עם סימן של ✓ בצבע ירוק ליד שם הקובץ. בנוסף, ניתן יהיה להבחין כי בקטגוריה Checked Out By, יהיה כתוב מי הבודק.



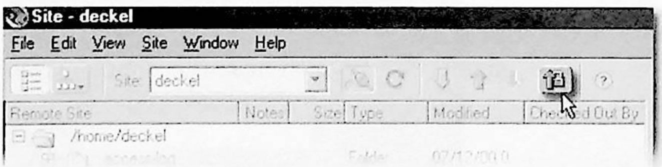
בשעה שאחד הקבצים נמצא בבדיקה על ידי משתמש אחר, יופיע הקובץ עם סימן של ✓ בצבע אדום ליד שם הקובץ. בנוסף, ניתן יהיה להבחין כי בקטגוריה Checked Out By, יהיה כתוב מי הבודק.



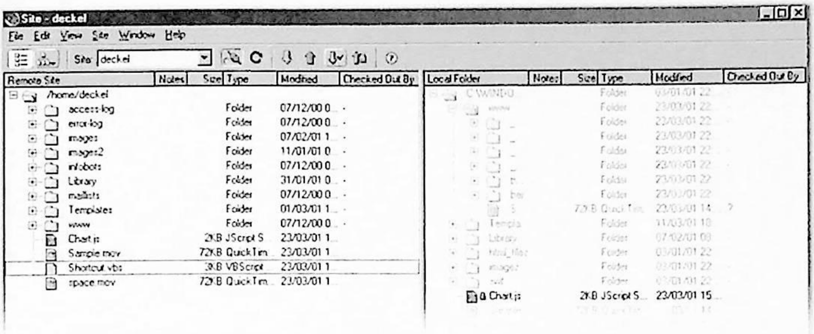
כמו כן, במידה והבודק הגדיר את הדואר האלקטרוני שלו בחלון Define Site, ניתן ללחוץ על שם הבודק ולשלוח לו דואר אלקטרוני.



לאחר סיום עריכת הקובץ, יש לבצע את הפקודה Check In. לשם כך יש לסמן את הקובץ עליו בוצע ה-Check Out וללחוץ על כפתור Check In.



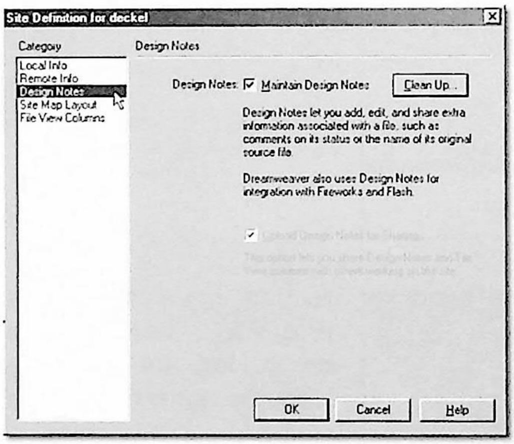
לאחר ביצוע הפקודה, יוכלו יתר חברי הצוות לבצע Check Out עבור הקובץ.
לאחר ביצוע הפקודה Check In יהפוך הקובץ במחשב הבודק לקובץ לקריאה בלבד (קובץ נעול במקינטוש).

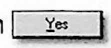


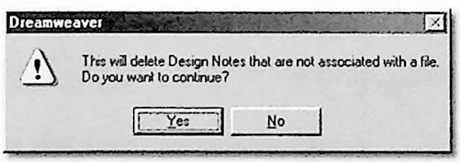
שימוש ב-Design Notes בסביבת עבודה משותפת

אפשרות נוספת לשידרוג אופן העבודה בסביבת עבודה משותפת, היא צירוף Design Notes (קובץ הערות) לקבצים השונים, או העצמים השונים באתר. בחלון ההערות ניתן לציין מה מצב העבודה על הקובץ, מי חיבר אותו או מה המשקל שלו. חלק מתיאורי הקובץ קיימים, וחלקם ניתן להוספה ידנית. את ההערות ניתן להעלות לשרת (עבור יתר חברי הצוות), או להשאיר באתר המקומי בלבד (במידה ומדובר בבונה אתר בודד). ניתן לקבוע כיצד יוצגו ההערות, והאם ההערות יופיעו מיד עם פתיחת הקובץ.

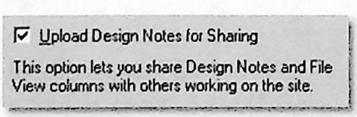
כדי לאפשר שימוש בהערות בקבצי האתר יש לחזור לעריכת האתר הרצוי דרך פקודת Define Sites, ולבחור בקטגוריה Design Notes.
סימון האפשרות Maintain Design Notes יאפשר עבודה עם הערות.
לחיצה על כפתור Clean Up מוחק את כל ההערות שאינן משוייכות לקובץ מסויים בתיקיית השורש.
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שיחה.



לחיצה על כפתור  תמחק את כל ההערות הבלתי משוייכות לקבצים.

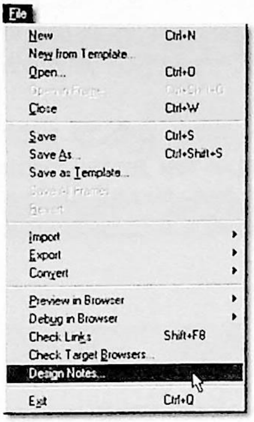


סימון האפשרות Upload Design Notes for Sharing, יאפשר שיתוף הערות עם יתר חברי הצוות העובד על האתר המסומן.

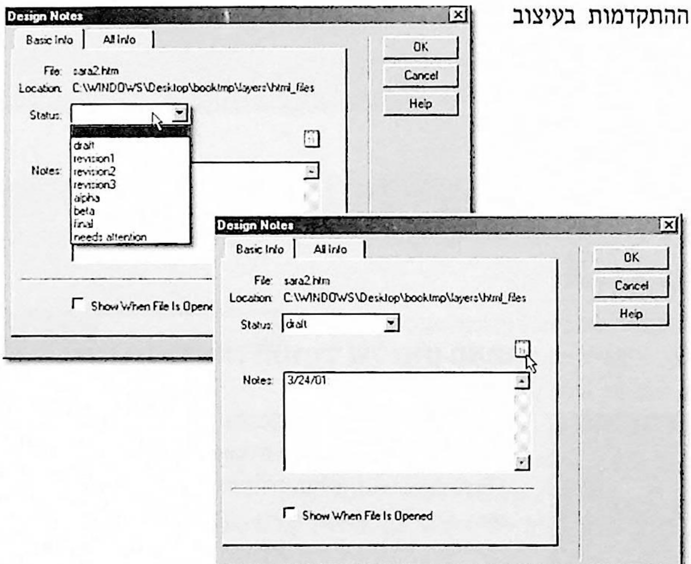


■ הוספת הערות לקובץ

על מנת להוסיף הערות לקובץ מסויים, יש לפתוח אותו ולבחור בפקודה Design Notes מתפריט **הקובץ** (File). בחירה בפקודה זו תפתח תיבת שיחה.

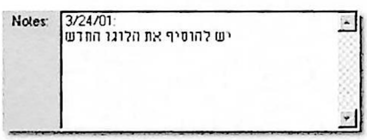


בתפריט Status, ניתן להגדיר מה מצב ההתקדמות בעיצוב הקובץ, כמו, סופי, שים לב ועוד.



לחיצה על כפתור הוספת התאריך, תוסיף את התאריך הנוכחי אל שדה ההערות (Notes).

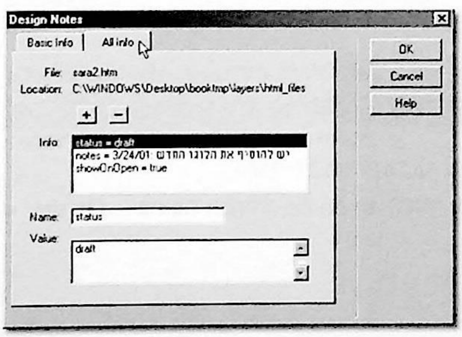
אל תוך שדה ההערות ניתן להוסיף כל הערה אשר מוצאים לנכון לציין, פשוט על ידי הקלדת המלל בתוך שדה המלל, אפילו בעברית.



סימון האפשרות Show When File Is Opened, תפתח את ההערות מיד עם פתיחת הקובץ.

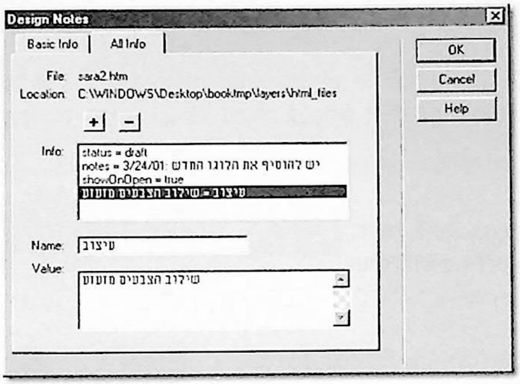


לאחר שמולאו הפרטים בכרטיסיה Basic Info, ניתן להוסיף מידע אודות הקובץ בכרטיסית All Info.

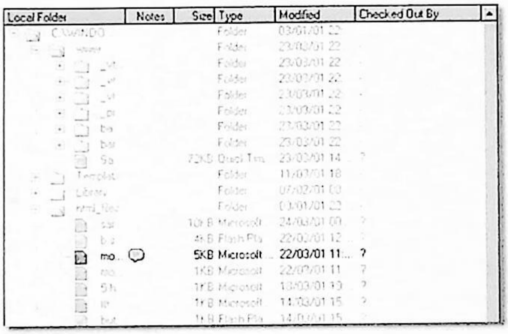


בכרטיסיה זו מופיעות כל ההערות אשר הוגדרו בכרטיסית Basic Info. כדי להסיר את אחת ההערות יש לסמן אותה, וללחוץ על לחצן המינוס (-).

לחיצה על לחצן הפלוס (+), תאפשר להוסיף הערות נוספות, אישיות, אשר אינן מוגדרות בתוכנה.

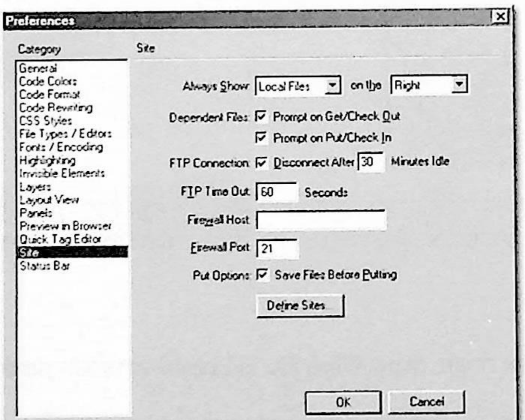


בחלון האתר ניתן יהיה להבחין בסימון מיוחד עבור קבצים אשר מכילים הערות.



הגדרת ברירות המחדל של חלון האתר

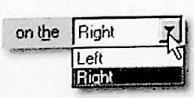
בכדי להתאים את טיפול התוכנה בחלון הקבצים ובשימוש בשרת, ניתן לשנות את הגדרות חלון האתר. על מנת לבצע שינויים אלו, יש לגשת לפקודה **העדפות** (Preferences), שבתפריט **העריכה** (Edit). בחירה בקטגוריה Site תציג את ההגדרות הנוכחיות בתוכנה.

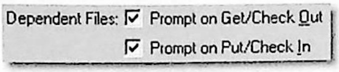


- **Always Show** - כברירת מחדל, מוצג האתר המקומי בצידו הימני של החלון, בעוד האתר המרוחק מוצג בצידו השמאלי. על מנת לשנות את מצב התצוגה ניתן לבחור באפשרות Always Show את סוג האתר.

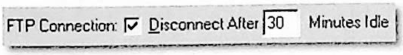


- **On the** - בתיבת הבחירה on the יש לבחור את הצד הרצוי בחלון.

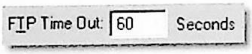




- **Dependent Files** – הגדרת אופן הטיפול בקבצים תומכים.
בקבצים תומכים הכוונה לקבצי תמונה אשר מוקמו בקבצים, קבצי קול שיובאו וכדומה.
כברירת מחדל, מסומנות תיבות הסימון Prompt on Get/Check Out ו-Prompt on Put/Check In.
במצב זה תמיד תתאפשר תעבורת הקבצים התומכים: הן בהורדת קבצים מהשרת, והן בהעלאת קבצים אל השרת.

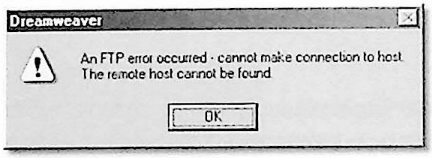


- **FTP Connection** – סימון תיבת הסימון Disconnect After, יגרום לניתוק אוטומטי מהשרת, במידה ולא בוצעה בו פעילות בטווח הזמן המוגדר בתיבת הסימון After _ Minutes Idle.



- **FTP Time Out** – מגדיר את הזמן בשניות, בו מנסה התוכנה להתחבר לשרת.

במידה והתוכנה לא מצליחה בפרק זמן זה, תופיע תיבת אזהרה.

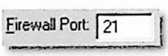




זמן ההתחברות לשרת במחשבים ישנים עלול להימשך זמן רב.
כדי שפעולת ההתחברות לא תיקטע, מומלץ להגדיר פרק זמן ארוך יותר מדקה אחת.



- **Firewall Host** – במידה והאתר נמצא מאחורי Firewall (תוכנת אבטחה עבור אתרי אינטרנט), יש למלא את השדה על פי מידע שמתקבל מה-IPP.
במידה והאתר אינו תחת Firewall, יש להשאיר שדה זה ריק.

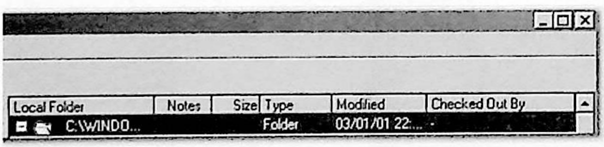


- **Firewall Port** – במידה והאתר נמצא מאחורי Firewall (תוכנת אבטחה עבור אתרי אינטרנט), יש למלא את השדה ולרשום את מספר ה-Port של תוכנת ה-Firewall.
במידה והאתר אינו תחת Firewall, יש להשאיר שדה זה עם המספר 21 (ברירת המחדל עבור שרתי FTP).

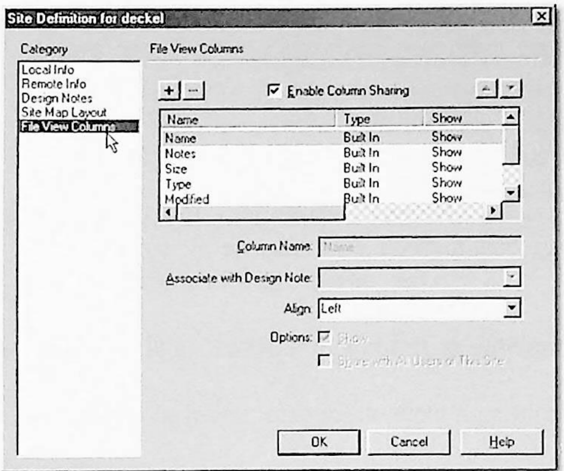


- **Put Options: Save Files Before Putting** – סימון אפשרות זו יגרום לכך שקבצים לא שמורים יישמרו אוטומטית בעת העלאתם לשרת.

שינוי תצוגת חלון האתר

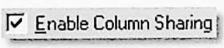


כברירת מחדל, מציג חלון האתר את הקבצים והתיקים השונים אשר מרכיבים את האתר, לפי שמות הקבצים, משקלם (אין ציון למשקל התיקים), הסוג שלהם והתאריך האחרון בו נערכו. במידה והוגדרו עבור האתר האפשרויות Check In/Out והאפשרות Design Notes, יתווספו אף העמודות Checked Out By ו-Notes.



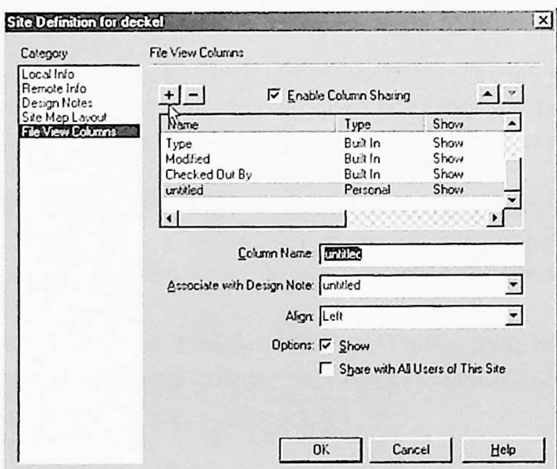
לעיתים, בעת בניית אתר, נוצר הצורך להוסיף עמודות כותרת נוספות. העמודות הללו מקושרות להערות השונות בחלון Design Notes.

כדי לבצע זאת, יש לחזור לחלון הגדרת האתר Define Site ולבחור בקטגוריה File View Columns.



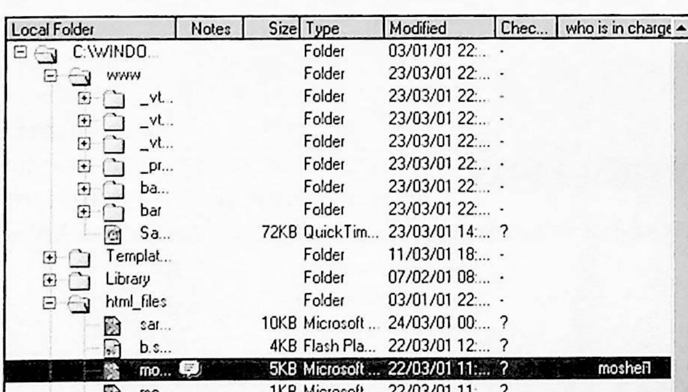
סימון האפשרות Enable Column Sharing, יאפשר לכל חברי הצוות לראות את העמודות המוגדרות. לחיצה על סימן המינוס (-), תבטל את העמודה המסומנת בשדה העמודות. לא ניתן למחוק את העמודות המוגדרות כברירות מחדל.

על מנת להוסיף עמודה חדשה, יש ללחוץ על סימן הפלוס (+).



לאחר מכן, יש למלא את פרטי העמודה:

- **Column Name** - שם העמודה.
- **Associate with Design Note** - ההערה בחלון Design Notes אליה הוא מקושר.
- **Align** - יישור המלל המופיע מתחת לעמודה.
- **Show** - הצגת או הסתרת העמודה המסומנת בחלון הקבצים.
- **Share with All Users of This Site** - הצגת העמודה בפני כל חברי הצוות. אם האפשרות Enable Column Sharing אינה מסומנת, לא ניתן לסמן אפשרות זו.



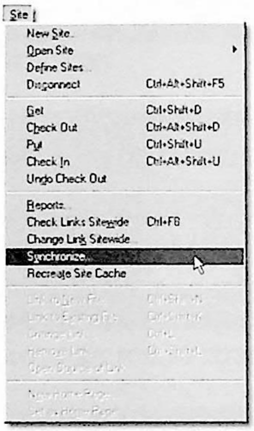
סינכרון קבצים

בעת עבודה בסביבה משותפת על אתר אינטרנט, די קשה לעקוב אחר הגירסאות השונות של הקבצים המרכיבים את אתר האינטרנט. בכדי לוודא שהקבצים הנמצאים במחשב האישי, הם אכן הגירסה המעודכנת ביותר, או להפך - שהקבצים הנמצאים בשרת הם המעודכנים ביותר, ניתן לבצע סינכרון של הקבצים. הסינכרון מתבצע במחשב האישי, בין הקבצים אשר נמצאים באתר המקומי, לקבצים הנמצאים באתר המרוחק. ניתן לבצע את הסינכרון על פני האתר כולו, או על מספר קבצים מסויים. לאחר ביצוע הסינכרון וקבלת התוצאות, ניתן לעדכן את האתר המקומי, את האתר המרוחק או את שניהם. בעת העדכון ניתן למחוק את הקבצים הלא מעודכנים בשרת, או להמשיך לשמור אותם.

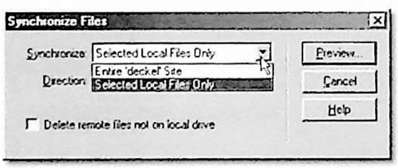


חשוב מאד להיות בטוחים לחלוטין בעת ביצוע הסנכרון, מכיוון שאין אפשרות לבטל אותה.

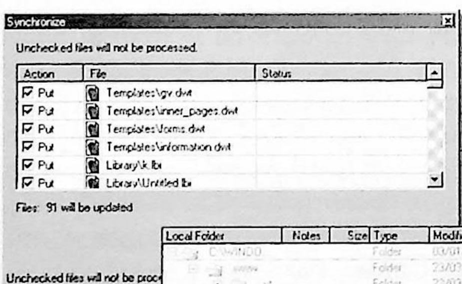
ביצוע הסינכרון



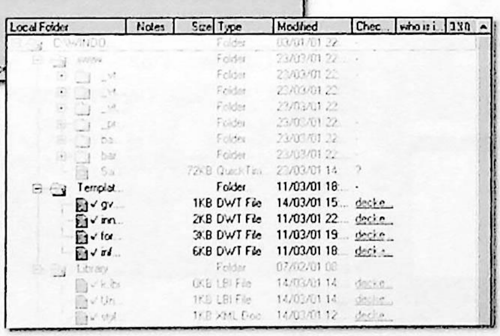
כדי לבצע את הסינכרון, יש לסמן את הקבצים באתר המקומי, אשר עליהם רוצים לבצע את הסינכרון. באותה מידה ניתן לא לסמן אף קובץ, ולבצע סינכרון על האתר כולו. לאחר מכן, יש לבחור בפקודה Synchronize, מתפריט **האתר** (Site).



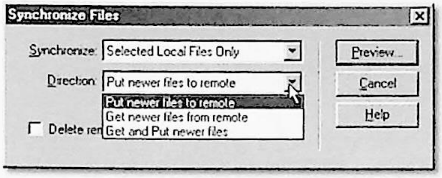
לאחר בחירה בפקודה Synchronize תיפתח תיבת שיחה.
בתפריט Synchronize יש לבחור איזה קבצים לסנכרן: קבצים מסומנים בלבד (Selected Local Files Only), או את האתר כולו (Entire Site).



לחיצה על כפתור Preview תציג את הקבצים אשר אינם נמצאים בשרת.



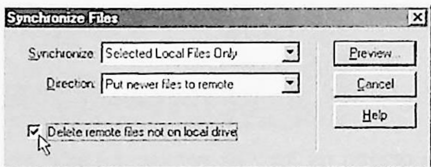
אותם קבצים יסומנו כ-Checked Out, במידה ואפשרות זו פעילה באתר.



בתפריט Direction יש לבחור את כיוון תעבורת הקבצים: האם להעתיק את הקבצים המעודכנים יותר באתר המקומי אל האתר המרוחק (Put newer files to remote), האם להעתיק את הקבצים המעודכנים יותר באתר המרוחק אל האתר המקומי (Get newer files from remote), או האם לבצע תנועה דו סיטרית (Get and put newer files).

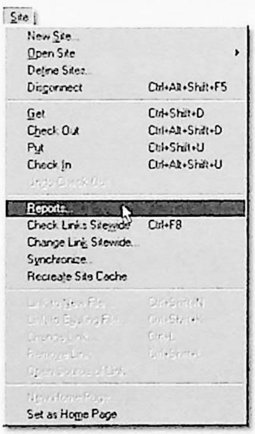


לפני ביצוע סנכרון קבצים על האתר כולו, מומלץ לוודא שמוצגת תוכנית טלויזיה טובה... פעולה זו עלולה להימשך זמן רב.

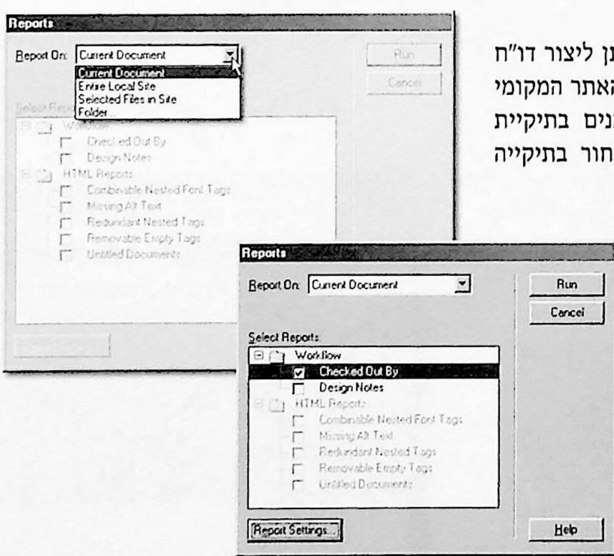


סימון תיבת הסימון Delete remote files not on local drive, תמחק את כל הקבצים באתר המרוחק אשר אין עותק שלהם באתר המקומי. כמובן שצריך להיזהר מאד בעת סימון אפשרות זו, ולסמן רק אם בטוחים במאת האחוזים שזו אכן הפעולה אשר רוצים לבצע.

הצגת דו"ח עבודה משותפת



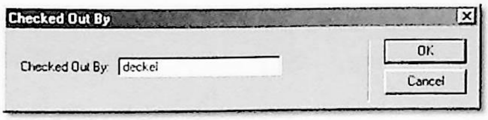
דרך נוספת לשיפור העבודה המשותפת, היא הצגת דו"ח עבודה. בדו"ח העבודה ניתן להציג שני פרטים עיקריים: על אילו קבצים בוצע Check Out ועל ידי מי ואילו הערות מצורפות לקבצים. את הדו"ח ניתן לשמור ולהציג בפני חברי הצוות האחרים. ניתן ליצור דו"ח אודות קובץ בודד, האתר כולו או תיקיה מסוימת.
בכדי להציג דו"ח, יש לבחור בפקודה Reports, מתפריט **האתר** (Site).



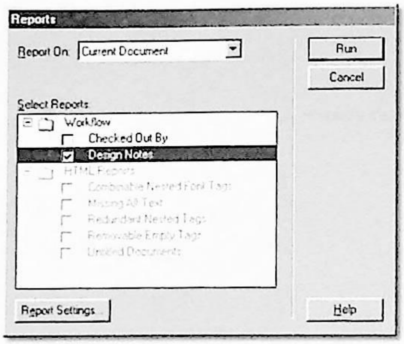
בחירה בפקודה Reports תפתח תיבת שיחה.
ראשית, יש להגדיר על מה מריצים את הדו"ח. ניתן ליצור דו"ח אודות המסמך הפעיל (Current Document), על האתר המקומי כולו (Entire Local Site), הקבצים אשר מסומנים בתיקיית האתר המקומי (Selected Files in Site) או לבחור בתיקייה מסוימת (Folder).

בשדה Workflow, ניתן לסמן את האפשרות Checked Out By, בכדי לברר אודות המשתמש אשר ביצע פעולות Check Out.

במידה ורוצים להציג את הקבצים אשר נבדקו על ידי אדם מסוים מבין חברי הצוות, ניתן ללחוץ על כפתור Report Settings.

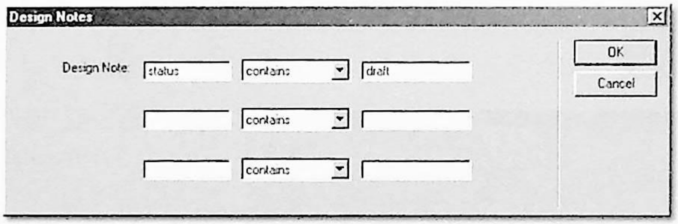


בתיבת השיחה שנפתחה יש להקליד את שם חבר הצוות (השם אותו הוא הגדיר בתוכנה, לאו דווקא שמו האמיתי...), אשר מעוניינים במידע אודות הקבצים שהוא בדק.

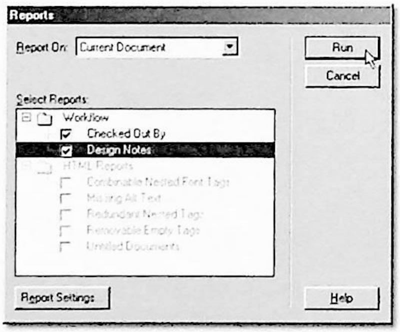


אפשרות בדיקה נוספת היא אודות ההערות המוצמדות לקבצים. סימון האפשרות Design Notes, תבצע בדיקה עבור קבצים אשר מוצמדים אליהם הערות.

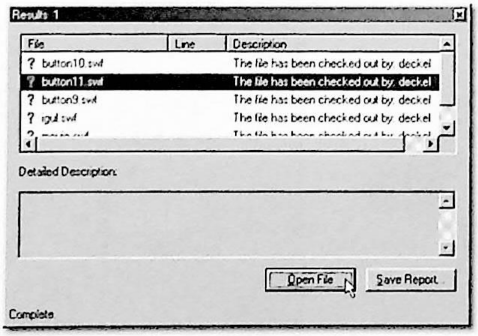
על מנת לבצע בדיקה אודות הערות מסויימות בלבד, יש ללחוץ על כפתור Report Settings.



בתיבת השיחה שתפתח, יש לרשום את סוג ההערה ואת התוכן הרצוי. למשל, רק את הקבצים אשר מצב ההתקדמות שלהם (Status) הוא טיוטה (Draft).

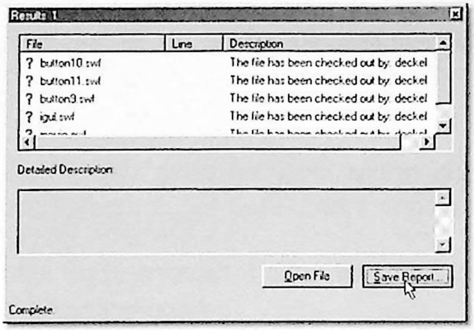


כמובן, שניתן לבצע בדיקה עבור שני המאפיינים יחד - קבצים אשר מוצמדות אליהן הערות וקבצים אשר הופעלו עליהם פעולות Checkout.
לחיצה על כפתור Run תריץ את הדו"ח על המאפיינים המסומנים בשדה Workflow, ותציג בסופו של התהליך את תוצאות הדו"ח.

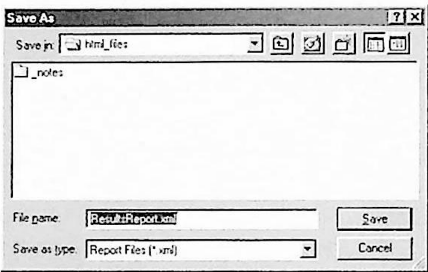


סימון אחד הקבצים אשר מוצגים בדו"ח, ולחיצה על כפתור Open File תפתח את הקובץ לעריכה.

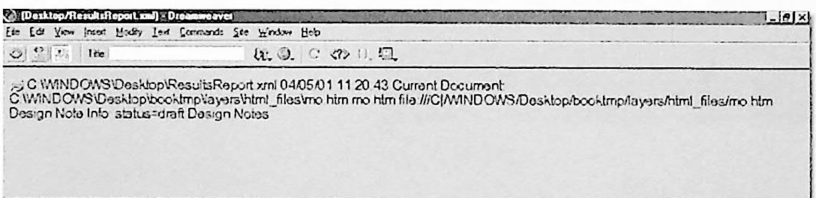
לחיצה על כפתור Save Report, תאפשר את שמירת הדו"ח לשימוש עתידי.



הדו"ח יישמר בפורמט XML.



לחיצה כפולה על הדו"ח, תציג אותו.



24

Dreamweaver 4

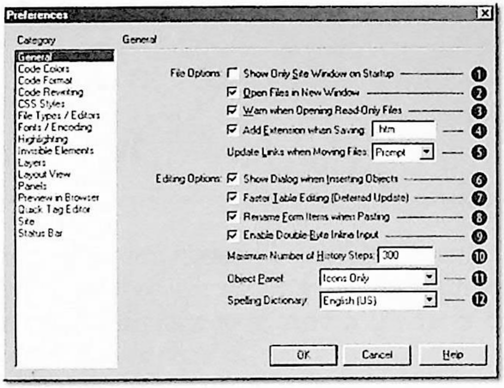
העדפות

באמצעות הפקודה **העדפות** (Preferences) שבתפריט **העריכה** (Edit), ניתן להשפיע על אופן תפקודן של פקודות שונות וכלים מסויימים בתוכנה, על אופן הצגת המידע שבמסמך, כך שיתאימו לצרכי המשתמש ולשיטת העבודה הנוחה לו.



כללי (General)

הקטגוריה הראשונה בחלון העדפות עוסקת בהגדרות כלליות, כגון: שמירת קבצים, תצוגת החלונות וכדומה.

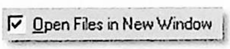


❶ Show Only Site Window on Startup



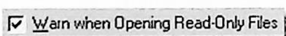
סימון אפשרות זו, יפתח עם שיגור התוכנה את חלון הקבצים (Site Files) בלבד.

❷ Open Files in New Window

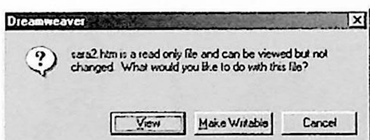


סימון אפשרות זו יגרום לכך שכל קובץ שנפתח, ייפתח בחלון משלו ולא יסגור את הקובץ הפעיל. במקינטוש קבצים ייפתחו תמיד בחלון חדש.

❸ Warn when Opening Read-Only Files

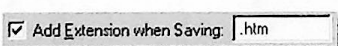


סימון אפשרות זו, יגרום לכך שתיפתח תיבת אזהרה בכל פתיחה של קובץ לקריאה בלבד (קובץ נעול במקינטוש).



בתיבת אזהרה זו ניתן יהיה לפתוח את הקובץ לקריאה בלבד (View), לבטל את הנעילה של הקובץ (Make Writable) או לבטל את פתיחת הקובץ (Cancel).

❹ Add Extension when Saving

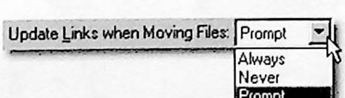


בשדה זה ניתן להקליד את הסיומת הרצויה עבור קבצים הנשמרים בתוכנה. מומלץ לבחור בין סיומת htm לסיומת html.



משתמשי מקינטוש צריכים למלא שדה זה בסיומת כלשהי, על מנת שתצורף סיומת לשמות הקבצים.

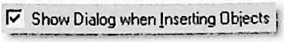
❺ Update Links when Moving Files



בשדה זה ניתן להגדיר מתי יעודכנו קישורים במפת האתר, בעת עריכת קבצים בחלון הקבצים (Site Files).

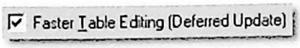
ניתן להגדיר שתמיד יעודכנו קישורים (Always), שלעולם לא יעודכנו קישורים (Never), או שתיפתח תיבת שיחה בה יחליט המשתמש האם לעדכן את הקישורים הרלוונטיים (Prompt).

❻ Show Dialog when Inserting Objects



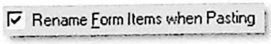
בעת מיקום טבלאות, תמונות, קבצי פלאש וכדומה, נפתחת תיבת שיחה להגדרת מאפייני העצם. ביטול הסימון בשדה זה, יגרום לכך שניתן יהיה לשנות את מאפייני העצמים הללו בחלון **המאפיינים** (Properties) בלבד.

❼ Faster Table Editing (Deferred Update)



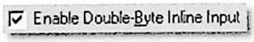
סימון אפשרות זו מאפשר הקלדה מהירה יותר של נתונים בטבלה. סימון תיבה זו מאפשר לשנות את רוחב וגובה התאים על ידי צירוף המקשים Ctrl (Command במקינטוש) ו-Spacebar.

❽ Rename Form Items when Pasting



סימון אפשרות זו יגרום לכך ששדה טופס אשר הועתק וצורף למסמך, ישתנה ולא יהיה זהה לשם השדה כפי שהיה בעת ויעודכן באופן מספרי. לדוגמה, שם שדה שהועתק הוא Name, בעת שיצורף למסמך שמו ישתנה ל-Name2.

❾ Enable Double-Byte Inline Input



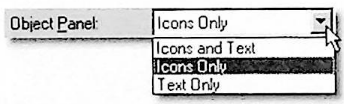
סימון תיבה זו מאפשר להוסיף מלל של שני בייטים, דבר המאפשר הקלדת מלל ארוך במיוחד.

❿ Maximum Number of History Steps



בשדה זה ניתן להגדיר מה מספר הפעולות המקסימלי שיישמרו בחלון ההסטוריה (History).

⓫ Object Panel



בשדה זה ניתן להגדיר את אופן הצגת חלון Objects.

דמויות ומלל (Icons and Text)



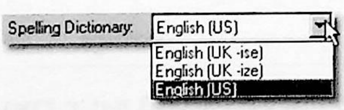
דמויות בלבד (Icons Only)



מלל בלבד (Text Only)



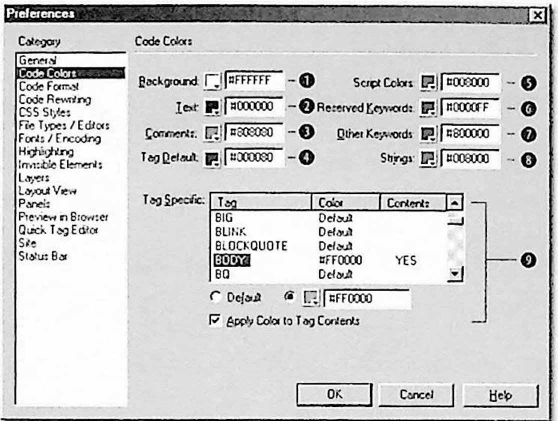
⓬ Spelling Dictionary



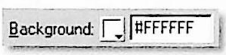
בשדה זה ניתן להגדיר את המילון המשמש את התוכנה בעת ביצוע בדיקת איות במסמך.

צבע קודים (Code Colors)

קטגוריה זו מאפשרת שליטה בתצוגה של המסמך בזמן הצגת קוד ה–HTML הבונה אותו.



❶ רקע (Background)



בשדה זה ניתן לבחור את צבע הרקע של הקוד.

❷ מלל (Text)



בשדה זה ניתן לבחור את צבע המלל בקוד. ב"מלל" הכוונה למלל המופיע בתגי HTML ולא על פקודות HTML.

❸ הערות (Comments)



בשדה זה ניתן לבחור את צבע המלל המשמש כהערות בקוד.

❹ צבע תג (Tag Default)



בשדה זה ניתן לבחור את צבע כל התגים, לבד מהערות מסמך בקוד.

❺ צבע קוד (Script Color)



בשדה זה ניתן להגדיר צבע עבור קודים של JavaScript.

❻ Reserved Keywords



בשדה זה ניתן לבחור את צבע המלל בפונקציות שמורות (קבועות).

❼ Other Keywords



בשדה זה ניתן לבחור את צבע המלל בפונקציות חדשות שאינן שמורות בשפת התכנות.

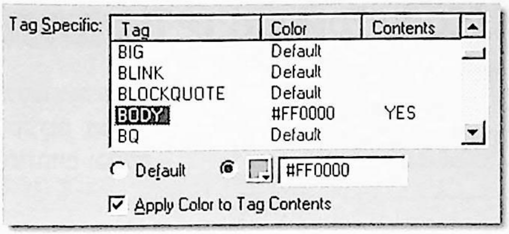
❽ Strings



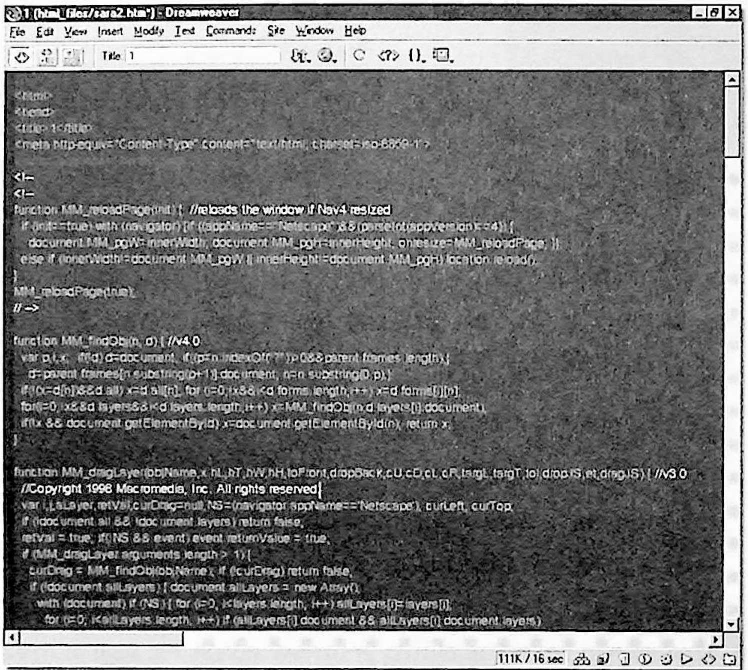
בשדה זה ניתן לבחור את צבע המילים במחרוזות של תכנות.

Tag Specific ❾

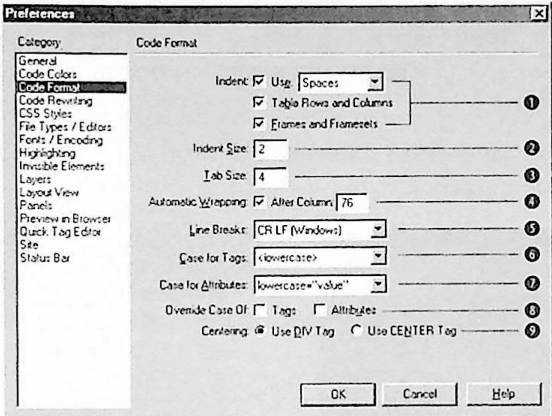
בשדה זה ניתן לבחור כל תג ולהגדיר לו צבע מותאם אישי. סימון האפשרות Apply Color to Tag Contents ישנה את הצבע של כל מאפייני התג המסומן.



קוד HTML צבעוני במיוחד...

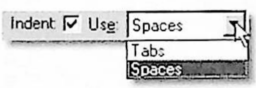


מבנה קודים (Code Format)

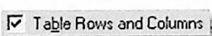


בקטגוריה זו ניתן להגדיר את האופן בו מבצעת התוכנה תגים מסויימים, כגון: כניסה של מלל, מרווחים וכדומה.

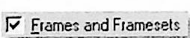
❶ הזחה (Indent)



- Use – בשדה זה ניתן להגדיר את אופן כניסת המלל בעת שימוש בכפתור Indent. ניתן להגדיר כניסת מלל על ידי שימוש בטאבים או ברווחים.

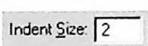


- **Table Rows and Columns** – סימון שדה זה מכניס את התגים TD ו-TR בעת יצירת טבלה.



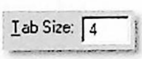
- **Frames and Framesets** – סימון שדה זה מכניס את התג Frame בעת שימוש במסגרות.

❷ ערך ההזחה (Indent Size)



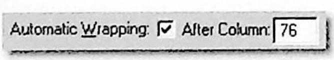
בשדה זה נקבע גודל הכניסה. היחידות הן ברווחים או בטאבים, תלוי מה הוגדר בשדה Use.

❸ ערך הטאב (Tab Size)



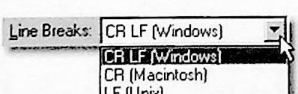
בשדה זה ניתן להגדיר את הערך של טאב. המרחק נקבע על פי רוחב תו בודד.

❹ Automatic Wrapping



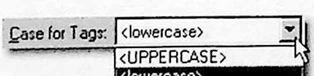
בשדה זה ניתן לקבוע את מספר התווים המקסימלי בטבלה, לפני שתבוצע שבירת שורה אוטומטית.

❺ שבירת שורות (Line Breaks)



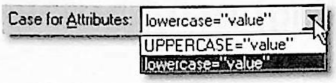
בשדה זה ניתן להגדיר את אופן שבירת השורות במסמך על פי סוג מערכת ההפעלה הרצוי.

❻ Case for Tags



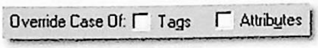
בשדה זה ניתן להגדיר את אופן הופעת הקודים, באותיות גדולות (Uppercase) או קטנות (Lowercase).

❼ Case for Attributes



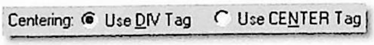
בשדה זה ניתן להגדיר את אופן הופעת המאפיינים של מרכיבי HTML, באותיות גדולות (Uppercase) או קטנות (Lowercase).

❽ Override Case Of



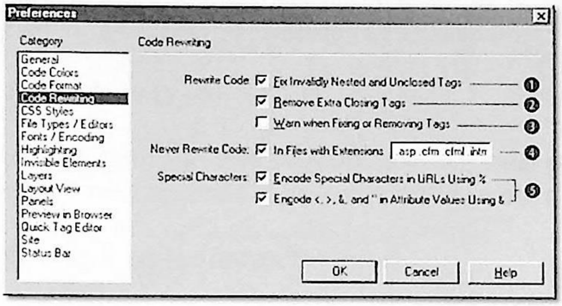
סימון האפשרות Tags ו/או Attributes יגרום לכך שאופן כתיבת התגים כפי שהוגדר (באותיות קטנות או גדולות) ישפיע על כל המסמכים, כולל אלו שנוצרו לפני סימון פקודה זו.

❾ מירכוז (Centering)



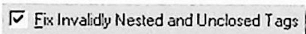
בשדה זה ניתן להגדיר האם פקודות יישור מבוצעות בעזרת תג HTML - DIV או בעזרת התג Center.

שכתוב קודים (Code Rewriting)



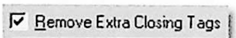
בקטגוריה זו ניתן להגדיר בפרטנות כיצד תתנהג התוכנה בעת פתיחת דפי HTML שנוצרו בתוכנות כמו Word, או בעת עריכת קודים של שפות DHTML, JavaScript או Vbscript.

❶ Fix Invalidly Nestd and Unclosed Tags



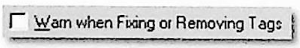
סימון אפשרות זו יגרום לתוכנה לתקן באופן אוטומטי תגים מקוננים או תגים בלתי סגורים. בעת קינון תגים תשמור התוכנה על העיקרון לפיו התג אשר נפתח ראשון בכתיבת הקוד, יהיה האחרון להיסגר. בעת התקלות התוכנה בתגים פתוחים, היא פשוט תוסיף תג סגירה.

❷ Remove Extra Closing Tags

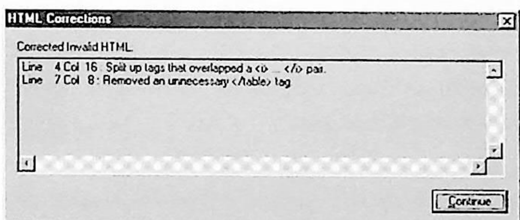


סימון אפשרות זו יגרום למחיקה אוטומטית של תגי סגירה אשר אינם משוייכים לשום פתיחה של פקודה.

❸ Warn when Fixing or Removing Tags

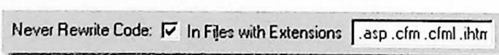


סימון אפשרות זו יפתח תיבת אזהרה בכל פעם שהתוכנה תבצע אחד משני התיקונים הנידונים בסעיפים הקודמים (כמובן, אם אפשרויות אלו מסומנות).



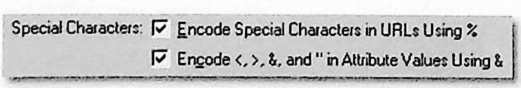
תיבת אזהרה בעת פתיחת מסמך בו מופיע תג מקונן באופן שגוי,
ותג סגירה אשר אינו משוייך לתג פתיחה

❹ Never Rewrite Code



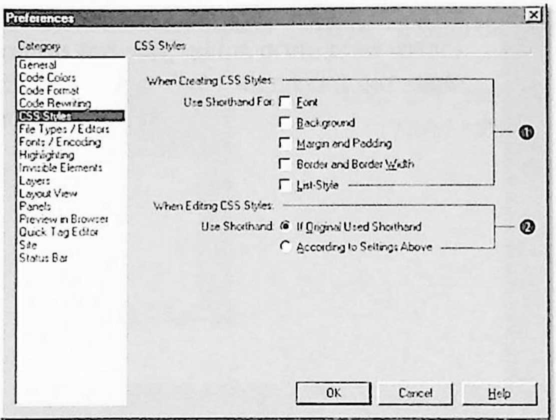
בשדה המוצמד ל-In Files with Extensions, ניתן להגדיר עבור אלו סיומות של קוד התוכנה ולא יתבצע שכתוב קודים.

❺ Special Characters



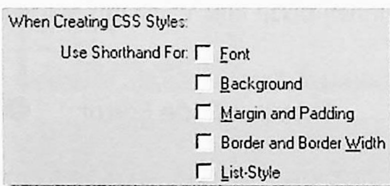
סימון שתי אפשרויות אלה מגדיר האם התוכנה תמיר תווים מיוחדים, כמו סימני מטבעות ($), סימני זכויות יוצרים (©) ועוד. את התווים הללו, יחליפו תגי HTML. מומלץ להשאיר את שתי האפשרויות מסומנות ובכך לאפשר לכל הדפדפנים צפייה בעת שימוש בתגים אלו.

סגנונות CSS (CSS Styles)



בקטגוריה זו ניתן להגדיר כיצד תכתוב התוכנה קוד CSS. האפשרות העיקרית בקטגוריה זו היא כתיבת קוד CSS מקוצר. עם זאת, חשוב לזכור, כי דפדפנים מסויימים לא תומכים בקוד מקוצר זה.

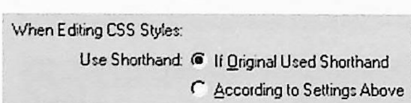
➊ When Creating CSS Styles - Use Shorthand For



בשדה זה ניתן לסמן עבור אלו תגי CSS התוכנה תכתוב קיצורים:

- **Font** - עיצוב מלל.
- **Background** - רקעים.
- **Margin and Padding** - שוליים.
- **Border and Border Width** - מסגרות.
- **List Style** - רשימות (ממוספרות, תבליטים וכדומה).

➋ When Editing CSS Styles - Use Shorthand

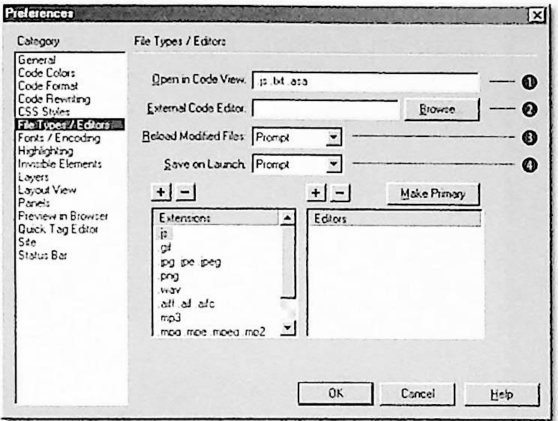


בשדה זה ניתן להגדיר כיצד התוכנה תשכתב קוד CSS:

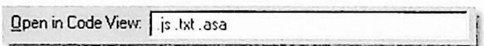
- סימון האפשרות **If Original Used Shorthand**, יגרום לכך שהתוכנה תשאיר את כל הקודים כפי שהם.
- סימון האפשרות **According to Settings Above**, יגרום לכך שהתוכנה תשכתב את הקודים המסומנים בשדה Use Shorthand For. בקיצור, קוד CSS.

פורמטים, עורכים חיצוניים (File Types/Editors)

כפי שראינו, ניתן לבצע עריכה חיצונית של קבצים תומכים (קבצי קול, תמונות, סרטוני פלאש וכדומה). בקטגוריה זו ניתן להגדיר את התוכנות אשר ישמשו כעורכות חיצוניות.



❶ Open in Code View

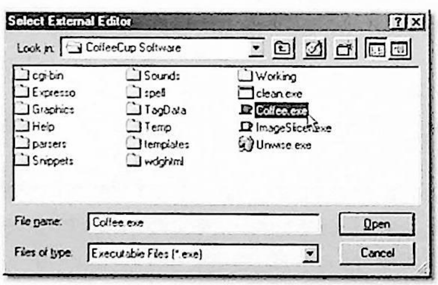


בשדה זה ניתן להגדיר איזה קבצים ייפתחו ב-Code View, על פי השפה שיצרה אותם.

❷ External Code Editor



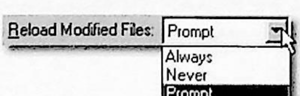
לחיצה על כפתור Browse ליד שדה זה, תאפשר לבחור תוכנת עריכה חיצונית עבור עריכת קודים.



לאחר סימון התוכנה, יופיע הנתיב של קובץ ההפעלה שלה בשדה External Code Editor.

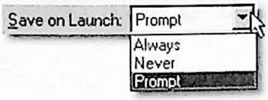


❸ Reload Modified Files

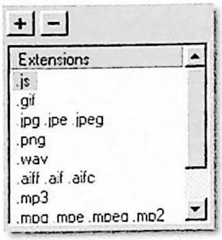


בתפריט זה, ניתן לבחור האם לאחר שינוי הקודים בעורך החיצוני, ישתקף השינוי בתוכנה תמיד (Always), לעולם לא (Never) או על פי הגדרת המשתמש (Prompt).

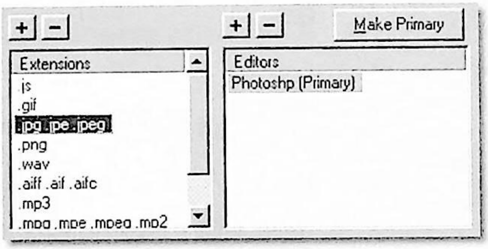
❹ Save on Launch



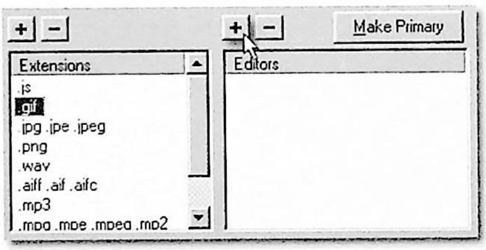
בתפריט זה ניתן לבחור כי בעת עריכה של מסמך HTML בתוכנת עריכה חיצונית, ניתן לקבוע האם בזמן שיגור התוכנה, Dreamweaver תמיד תשמור את מסמך ה-HTML.



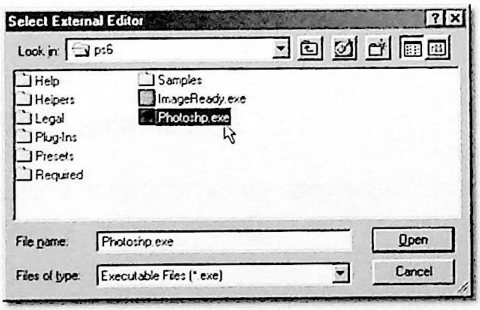
חלקו התחתון של החלון בקטגוריה זו הוא החשוב ביותר. כאמור, ניתן לפתוח קבצים תומכים בעזרת עורך חיצוני (לרוב, בלחיצה כפולה על העצם הרצוי במסמך).
בחלק זה של החלון מוצגת רשימה ארוכה של פורמטים.



בין הפורמטים ניתן למצוא פורמט תמונה, פורמט קול וכדומה. ליד שמו של כל פורמט, מופיעה תוכנת העריכה החיצונית העורכת אותו (במידה ומוגדרת כזו).



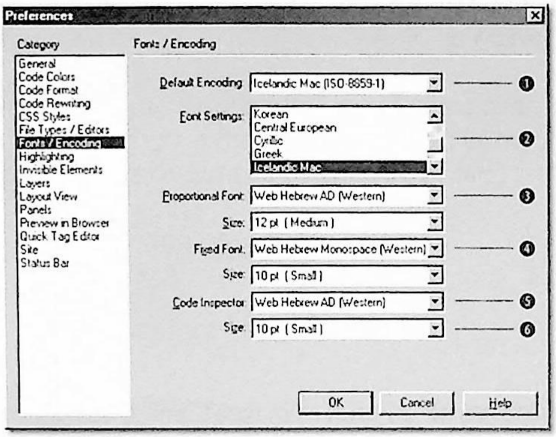
על מנת להגדיר תוכנת עריכה עבור פורמטים מסוים יש לסמן את הפורמט הרצוי, וללחוץ על כפתור הפלוס (+) בצידו הימני של החלון.



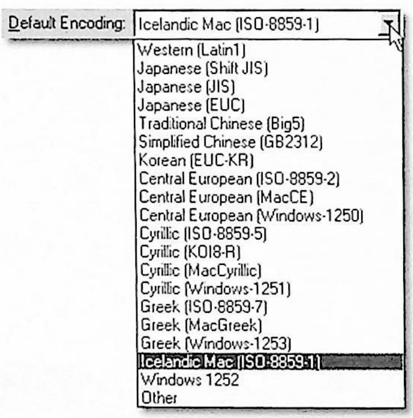
בחלון שייפתח, ניתן לבחור את היישום הרצוי.

קידוד ופונטים (Fonts/Encoding)

בקטגוריה זו ניתן להגדיר באיזו שפת קידוד ובאילו פונטים תשתמש התוכנה להצגת המלל במסמך.

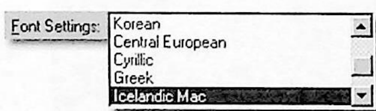


❶ Default Encoding



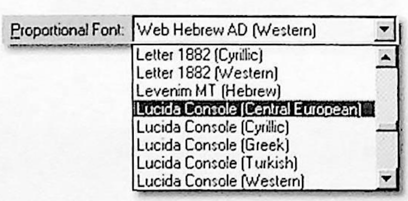
בתפריט זה יש לבחור בסוג הקידוד בו תשתמש התוכנה באופן אוטומטי בעת יצירת מסמך חדש.
המידע הזה נשמר ב-Meta Tag, בראש המסמך.

❷ Font Settings



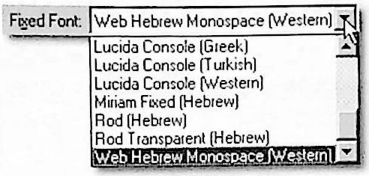
בתפריט זה יש לבחור את סט הפונטים עבור הקידוד הנבחר ב-Default Encoding.

❸ Propotional Font



הפונט בו משתמשת התוכנה להצגת מלל רגיל. במקינטוש, ברירת המחדל היא Times ובחלונות, Times New Roman.

❹ Fixed Font



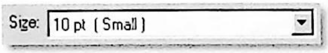
בתפריט זה, יש לבחור את הפונט למלל הנמצא בקוד ה-HTML: Code, Pre או Tt.

❺ Code Inspector



הפונט המגדיר את המלל בחלון Code Inspector.

❻ Size



בשדה זה יש להגדיר את גודל המלל שיוצג בחלון Code Inspector.

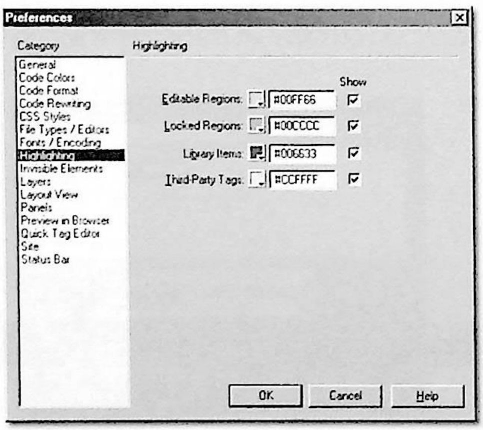


483

הסבר נוסף על קטגורית קידוד מלל ופונטים בנספח א' **עבודה עברית**.

הדגשות (Highlighting)

בחלון זה ניתן להגדיר את אופן סימון האיזורים הנעולים, איזורי העריכה במסמך תבנית ואת אופן סימון המופעים של פריטים מהספריה.



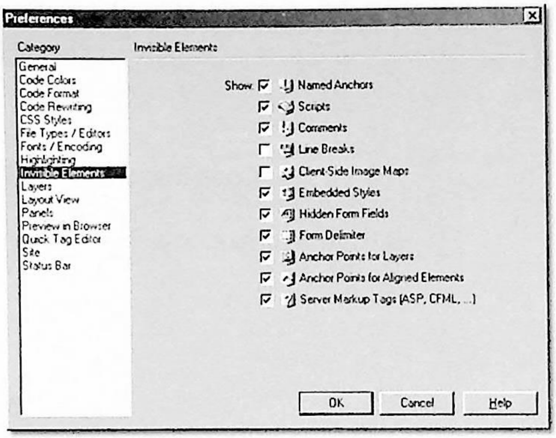


413, 403

הסבר נוסף על קטגורית הדגשות בפרק **משאבי האתר**.

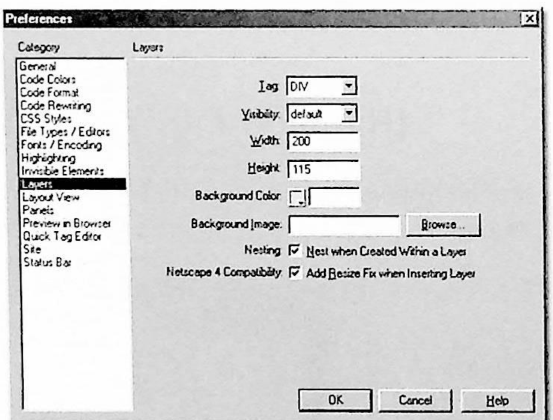
עצמים בלתי נראים (Invisible Elements)

עצמים רבים בתוכנה מיוצגים על ידי עצמים בלתי נראים. העצמים, כשמם כן הם, מוצגים בתוכנה אך אינם מוצגים בדפדפן. תפקידם לעזור באיתור וסימון עצמים כטפסים, שכבות וכדומה.
בחלון זה ניתן לסמן את העצמים, אותם רוצים להציג באמצעות הפקודה Invisible Elements.



שכבות (Layers)

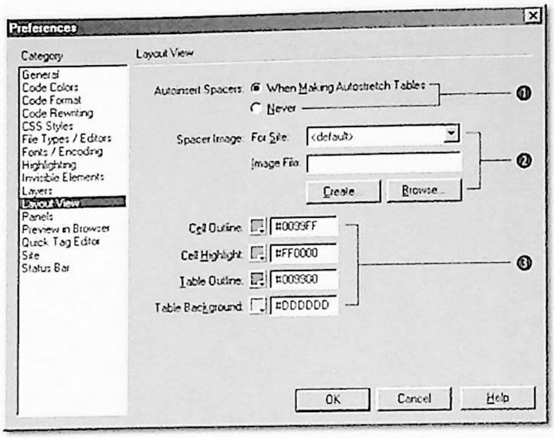
בחלון זה ניתן להגדיר את מאפייני השכבה שתתווסף למסמך באמצעות הפקודה Insert Layer.
בנוסף, ניתן לקבוע אפשרות לקינון שכבות והתאמתן לדפדפן Netscape 4.





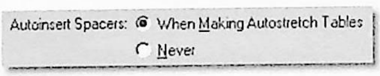
201
הסבר נוסף על קטגורית שכבות בפרק **שכבות**.

ממשק טבלאות (Layout View)



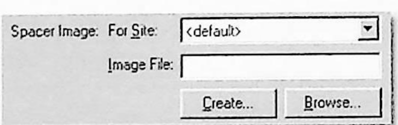
חלון זה מאפשר שליטה בתצוגת התוכנה בעת יצירת טבלאות במצב עבודה של Layout View.

❶ Autoinsert Spacers

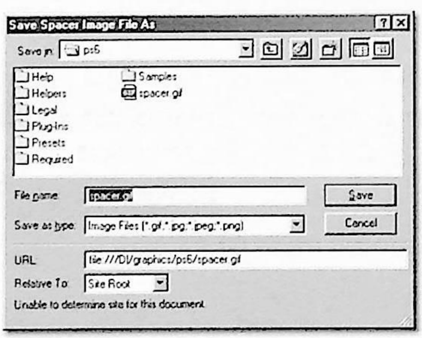


בעת בניית טבלאות, ניתן להיעזר בקבצי GIF שקופים על מנת "להכריח" את הדפדפן להציג את הטבלה כפי שעוצבה בתוכנה, למרות שיש בה תאים ריקים.
לעיתים, התוכנה נדרשת להוספה אוטומטית של קבצים אלו. בשדה Autoinsert Spacers ניתן להגדיר האם פעולה זו תתבצע אוטומטית בעת יצירת טבלאות הנמתחות על רוחב המסך כולו (When Making Autostretch Tables) או לא פעילה בכלל (Never).

❷ Spacer Image

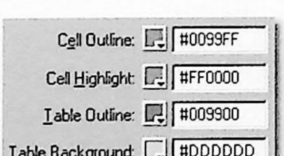


במידה וסומנה האפשרות ליצירת Spacer Image באופן אוטומטי, ניתן להגדיר בשדה Spacer Image מה יהיה הקובץ בו התוכנה תשתמש.
ניתן לבחור קובץ על ידי לחיצה על כפתור Browse, או ללחוץ על כפתור Create ולשמור את הקובץ בתיקייה מסוימת.



לאחר הגדרת מיקום הקובץ, תיגש התוכנה באופן אוטומטי אליו בעת בחירתה ב-Spacer Image עבור הטבלה.

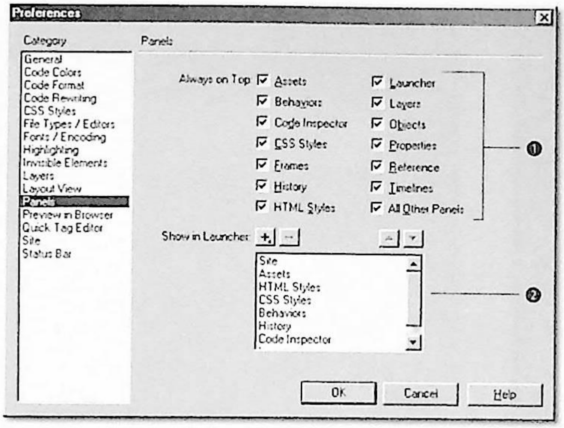
❸ הגדרת צבעי הטבלה



בחלקו התחתון של החלון ניתן להגדיר את הצבעים בהם יוצגו מרכיבי הטבלה:

- **Cell Outline** – קווי המתאר של תא.
- **Cell Highlight** – הדגשה של תא.
- **Table Outline** - קווי המתאר של טבלה.
- **Table Background** – צבע רקע הטבלה.

חלונות צפים (Panels)



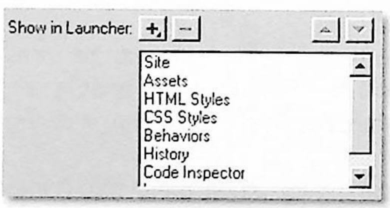
בקטגוריה זו ניתן להגדיר את העדפות עבור החלונות הצפים בתוכנה, ואת קיצורי הדרך המופיעים במשגר ובמיני משגר.

① Always on Top

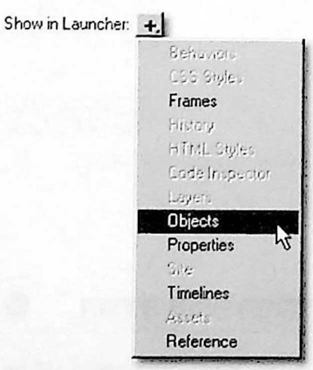


בשדה זה ניתן להגדיר אילו חלונות צפים, יופיעו תמיד מעל המסמך.

② Show in Launcher

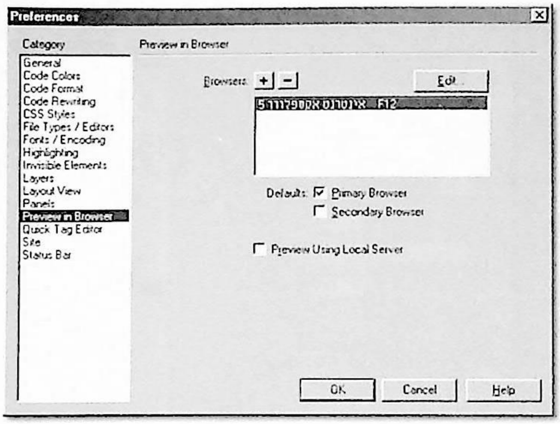


בשדה זה ניתן להגדיר עבור אלו חלונות צפים יופיעו קיצורי דרך במשגר ובמיני משגר.

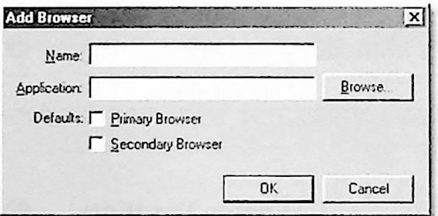


על מנת לצרף קיצור דרך עבור חלון מסוים, יש ללחוץ על לחצן הפלוס (+) ולבחור בשמו של החלון.

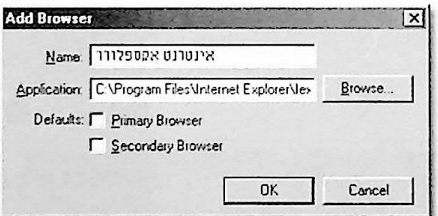
הצגה בדפדפן (Preview in Browser)



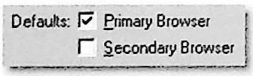
בחלון זה ניתן להגדיר איזה דפדפן יפתח כברירת מחדל להצגת המסמך הפעיל, בעת בחירה בפקודה Preview in Browser מתפריט **הקובץ** (File).



לחיצה על לחצן הפלוס (+) מאפשרת לבחור את הדפדפן הראשי עבור הצגת המסמך הפעיל, ולהגדיר גם דפדפן משני.

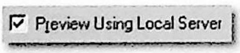


לחיצה על כפתור Browse מאפשרת לבחור את היישום הרצוי. בשדה Name ניתן להגדיר את הכותרת שבה הוא יופיע בעת בחירה בפקודה.



כמו כן, ניתן להגדיר בשדה Defaults האם מדובר בדפדפן הראשי או המשני.

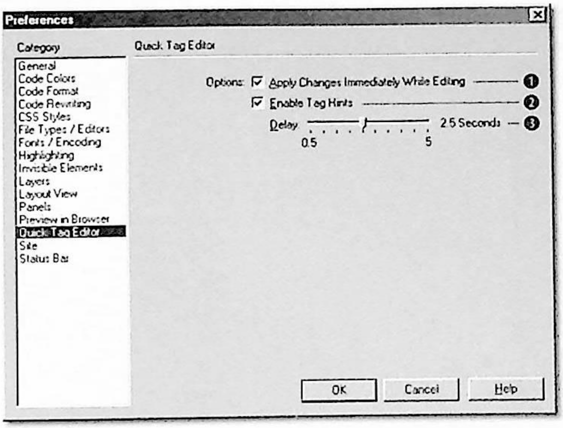
■ Preview Using Local Server



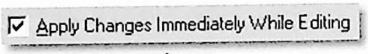
במידה ומוגדר במחשב המשתמש שרת מקומי, ניתן להגדיר שהצפייה במסמכים תיעשה דרך השרת.

עורך תגים מהיר (Quick Tag Editor)

בחלון זה ניתן ניתן להגדיר את אופן פעולתו של עורך התגים המהיר.

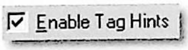


❶ Apply Changes Immediately While Editing



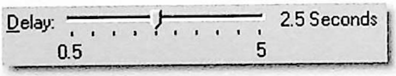
סימון אפשרות זו יאפשר צפייה מקדימה במסמך בעת בחירה של תג ב-Quick Tag Editor.

❷ Enable Tag Hints



סימון אפשרות זו מאפשר לתוכנה להשלים את תגי ה-HTML שהמשתמש החל בהקלדתם, באופן אוטומטי.

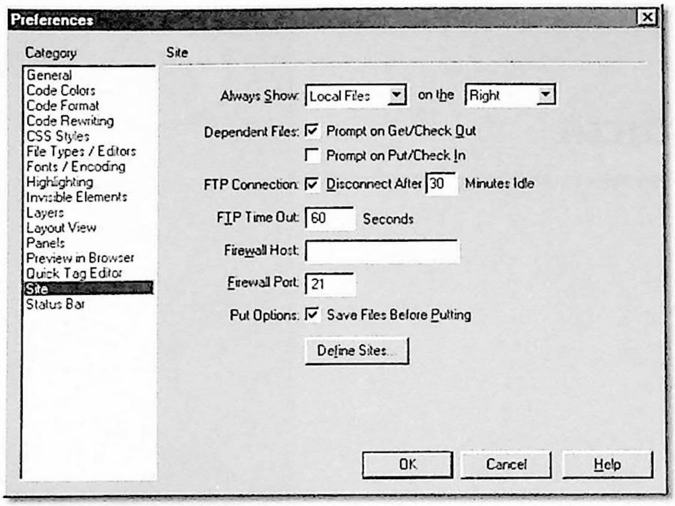
❸ Delay



בשדה זה ניתן לקבוע כמה שניות יעברו בין ההקלדה להשלמה האוטומטית.

אתר (Site)

בחלון זה ניתן להגדיר את תצוגת חלון האתר (Site), את אופן טיפול התוכנה בקבצים שבחלון זה ואת השימוש בשרת.

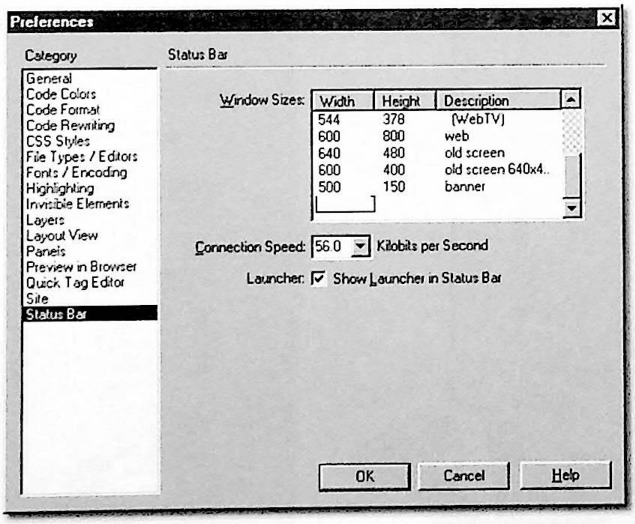


425

הסבר נוסף על קטגורית אתר (Site) בפרק **העלאת האתר לרשת האינטרנט**.

סרגל המצב (Status Bar)

בחלון זה ניתן לקבוע את הגדרות חלון המסמך הנמצאות בסרגל המצב (Status Bar).



25

Dreamweaver 4

התאמה אישית של התוכנה

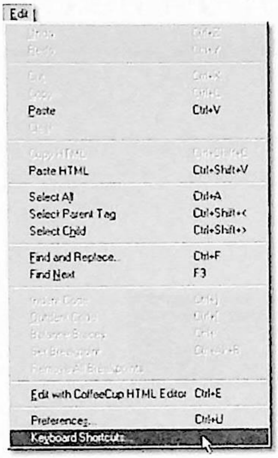


התאמה אישית של התוכנה לצרכי המשתמש

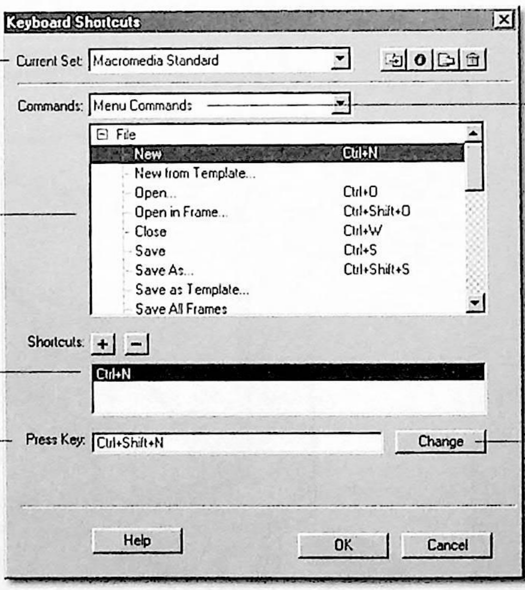
אחד הדברים בהם מצטיינת Dreamweaver 4 היא האפשרות להתאים אותה לצרכי המשתמש. ניתן להוסיף פקודות חדשות, ליצור קיצורי מקשים, להוסיף מחיצות תחת חלון Objects, להוסיף התנהגויות ולערוך אותן מחדש. חלק מהשינויים יש לבצע באופן מקוון בעזרת אתר הבית של מקרומדיה - www.macromedia.com.

יצירת קיצורי מקשים אישיים

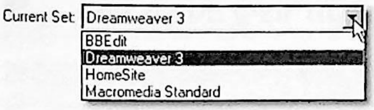
בדומה לתוכנות אחרות מבית היוצר של חברת Macromedia, גם תוכנת Dreamweaver מאפשרת להגדיר קיצורי מקשים, בהתאם להעדפות המשתמש. ניתן לבצע פעולה זו בעזרת הפקודה **קיצורי מקשים** (Keyboard Shortcuts) שבתחתית תפריט **העריכה** (Edit).



בחירת פקודה זו, תציג חלון באמצעותו ניתן להקנות לפקודות השונות קיצורי מקשים חדשים, או "להתאים" את קיצורי המקשים לאלה המוכרים מתוכנות אחרות, כמו FreeHand או Flash (במידה ושמן של הפקודות זהה).



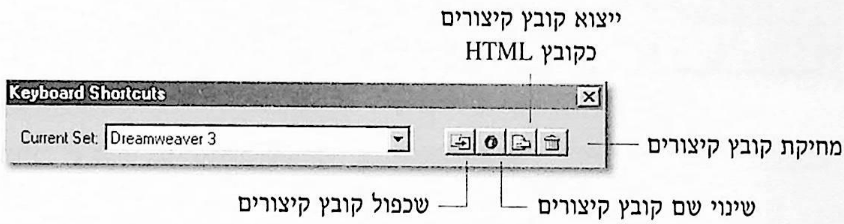
קובץ קיצורים נוכחי (Current Set)



תפריט זה מכיל מספר קבצי קיצורי מקשים של תוכנות פופולריות בקרב מעצבי אתרים.

ניתן לבחור בקובץ הקיצורים הנוכחי (Macromedia Standard) או בקובץ קיצורים הקרוב יותר לליבך, למשל Homesite עבור מתכנתי האתרים. מיד לאחר אישור החלון (OK), ישתנו קיצורי הפקודות ששמותיהם זהים בשתי התוכנות. במידה ותרצה לחזור לקיצורי המקשים המקוריים, עליך לפתוח את חלון הפקודה בשנית ולבחור מהתפריט את קובץ הקיצורים של Macromedia Standard.

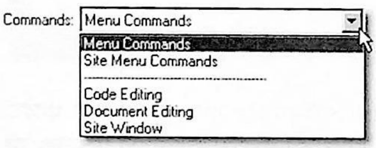
לחיצה על הדמויות שבצידו הימני של התפריט מאפשרת למחוק קובץ קיצורי פקודות מתוך התפריט, לשכפל קובץ קיצורים, לייצא קובץ קיצורים כקובץ HTML או לשנות את שמות הקבצים שבתפריט.





ניתן למחוק או לשנות שם רק לקבצי קיצורים שיצר המשתמש.

קיצורי פקודות (Commands)

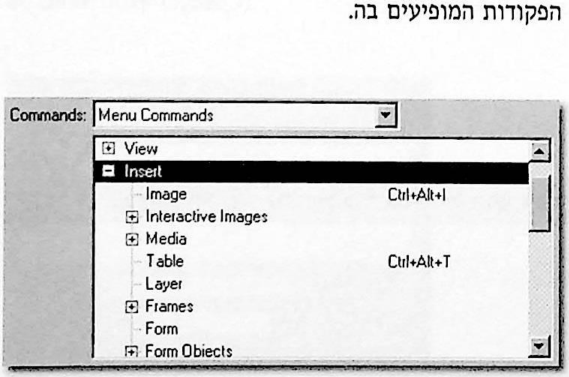


חלק זה של חלון פקודת קיצורי המקשים (Keyboard Shortcuts), מאפשר להגדיר אילו קיצורי מקשים ניתן לשנות.

- **Menu Commands** – תפריטי התוכנה הרגילים, מ-File ועד Help.
- **Site Menu Commands** – פקודות התוכנה במצב עבודה של ניהול האתר (Site Files).
- **Code Editing** – הפקודות השונות בזמן עריכת סקריפטים.
- **Document Editing** – פקודות מיוחדות לעריכת המסמך.
- **Site Window** – פקודות מיוחדות לעריכת המסמך במצב עבודה של ניהול האתר (Site Files).

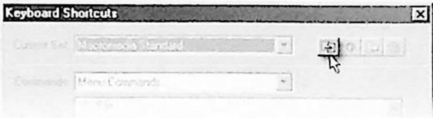
ניתן לבחור בכל אחת מהאפשרויות ולערוך את קיצורי הפקודות המופיעים בה.

רשימת קיצורי הפקודות



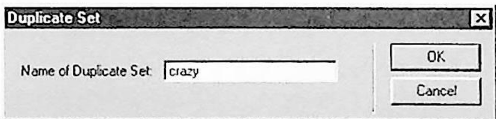
כל אחת מאפשרויות קיצורי הפקודות, תשנה את רשימת קיצורי הפקודות בחלון זה. כל תפריט "מקופל" וניתן "לפתוח" אותו על ידי לחיצה על סמן הפלוס (משולש במקינטוש), שבצידו השמאלי. שמות הפקודות מופיעים בצד שמאל, ובצד ימין מוצג קיצור המקשים הנוכחי.

כיצד משנים קיצור מקשים

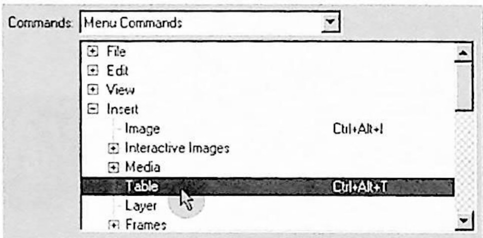


ראשית, על מנת לשנות את קובץ קיצורי המקשים הנוכחי, יש ליצור קובץ קיצורים חדש - לא ניתן לשנות את קבצי הקיצורים הקיימים! על מנת ליצור קובץ חדש, יש לבחור את קובץ הקיצורים "הקרוב" ביותר ללבך ולשכפל אותו באמצעות לחיצה על כפתור שכפל ערכה (Duplicate Set).

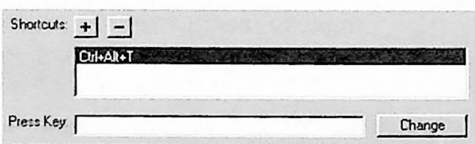
שכפול ערכת קיצורים (Duplicate Set)



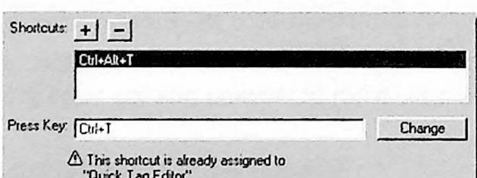
לחיצה על כפתור שכפל ערכה (Duplicate Set), תפתח תיבת שיחה בה ניתן לקבוע את שם הערכה החדשה.



לאחר שכפול קובץ הקיצורים, יש לסמן את הפקודה הרצויה (או את הכלי הרצוי) מתוך הרשימה שבחלון.



בחלקו התחתון של החלון, ניתן לראות את הקיצור הנוכחי של הפקודה המסומנת (במידה ומוקצה לה אחד כזה).



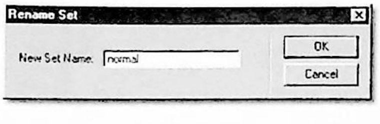
על מנת לקבוע קיצור חדש עבור הפקודה המסומנת, יש ללחוץ בשדה Press Key, להקיש את הקיצור הרצוי וללחוץ על כפתור החלף (Change).



במידה והקיצור שהוקש כבר בשימוש, תוצג הפקודה המקורית לה הוקצה הקיצור, בתחתית החלון.



החלף שם (Rename Set)



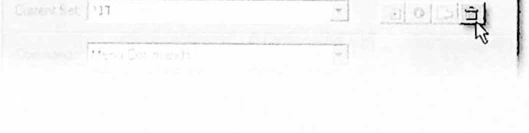
על מנת לשנות את שם הערכה, יש לבחור את הערכה הרצויה וללחוץ על כפתור, שנה שם ערכה (Rename Set).
בתיבת השיחה יש להקליד את השם החדש ולאשר את החלון (OK).



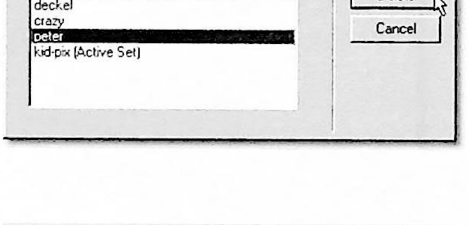
ערכת קיצורי המקלדת היא למעשה קובץ XML. בשם קובץ זה לא ניתן להקליד סימני פיסוק, אך ניתן להשתמש בעברית - אם כי מומלץ להמנע משימוש בתווים עבריים.



מחיקת ערכת קיצורים (Delete Set)



כדי להסיר ערכה שיצרת, יש ללחוץ על כפתור מחק ערכה (Delete Set).



בחלון שייפתח יש לבחור בערכה אותה מעוניינים למחוק וללחוץ על כפתור Delete.

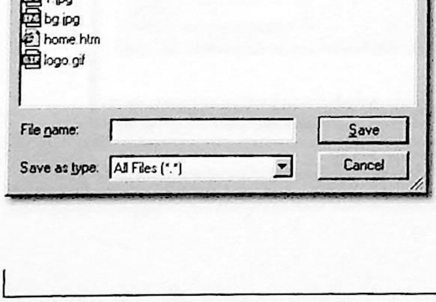


שים לב! לא ניתן למחוק את הערכה הפעילה.

ייצוא ערכה (Export Set)

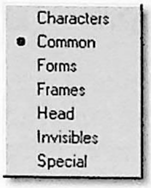


כדי לייצא את הקובץ שיוצרת הערכה (קובץ XML) כקובץ HTML, יש לסמן את הערכה הרצויה וללחוץ על כפתור ייצא ערכה כ- HTML (Export Set as HTML).



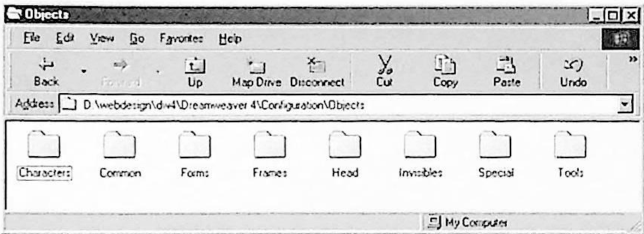
לחיצה על כפתור זה תפתח תיבת שמירה סטנדרטית.

■ עריכת חלון Objects

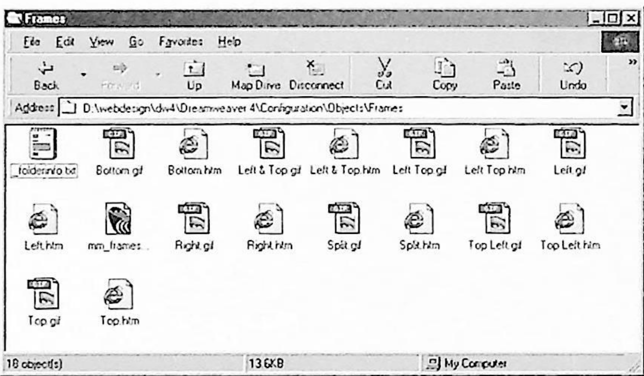


חלון Objects מכיל שמונה קטגוריות.

כל קטגוריה היא למעשה תיקיה בתוך תיקיית Objects שבתיקיית התוכנה.



בכל תיקיה ניתן למצוא קבצי HTML או JavaScript (הפקודות השונות) וקבצי GIF (דמויות הפקודות).

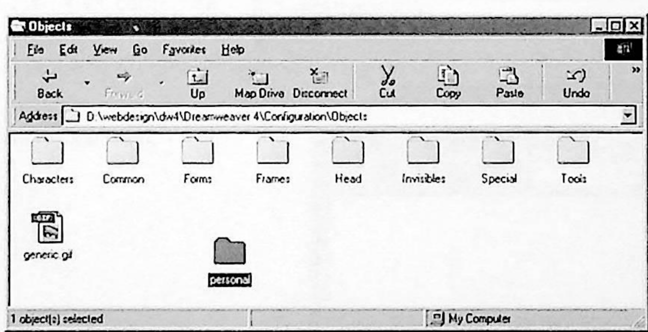


■ יצירת מחיצה חדשה

יצירת תיקיה חדשה בתוך תיקיית Objects תגרום לכך כי בעת שיגור התוכנה מחדש, תופיע מחיצה חדשה בתוך חלון Objects, ששמה ותכולתה זהים לתיקיה.



קטגוריה חדשה



יצירת תיקיה חדשה



לתוך תיקיה זו ניתן להעביר את קבצי הפקודה הרצויים (HTML או JavaScript) יחד עם קובץ ה-GIF המתאים, ובכך להעביר למעשה פקודה ממחיצה למחיצה.

כל השינויים בחלון Objects יוצגו רק עם שיגורה מחדש של התוכנה.
אפשרות נוספת לעדכון השינוי היא באמצעות לחיצה על שם הקטגוריה שבחלון Objects, תוך החזקת מקש Ctrl (Command במקינטוש) לחוץ.

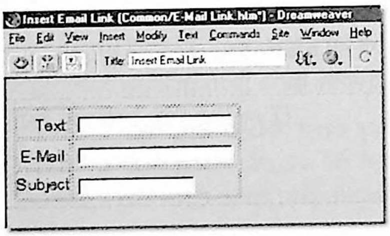


כמו כן, ניתן ליצור קובץ תמונה חדש עבור הפקודה. הקובץ צריך להישמר כ-GIF (רצוי עם רקע שקוף) בגודל 18x18 פיקסלים, בשם הפקודה המתאימה.
למשל, יצירת קובץ GIF בשם "date", יחליף את האיור המופיע על כפתור הוספת תאריכים.

עריכת פקודה מחדש

כל פקודה בחלון Objects היא, כאמור, קובץ HTML או JavaScript המכיל הוראות ליצירת הפקודה. במידה ויש לך ידע ב-HTML ובתכנות, תוכל לערוך את המסמך המכיל את הפקודה ובכך לשנות את ברירות המחדל.
לדוגמה, הפקודה Insert Email Link מצרפת למסמך קישור לדואר אלקטרוני בנתונים מסויימים. עריכת קובץ HTML המבצע פעולה זו, תאפשר לשנות מאפיינים אלה.

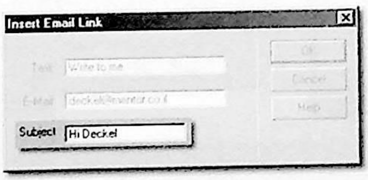
מומלץ, לא לשנות את הפקודות הבסיסיות, אם אינך יודע HTML ותכנות.

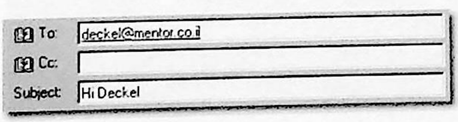


בקובץ ההפעלה של הפקודה נוסף שדה Subject, אשר יגרום שנושא המכתב יהיה המלל שיוקלד בשדה Subject.
בדוגמה צורפה פקודת JavaScript מתאימה.

כעת, בעת שיגור התוכנה מחדש, ובחירה בפקודה Insert Email Link מחלון Objects, יתווסף שדה חדש בתיבת השיחה: נושא המכתב.







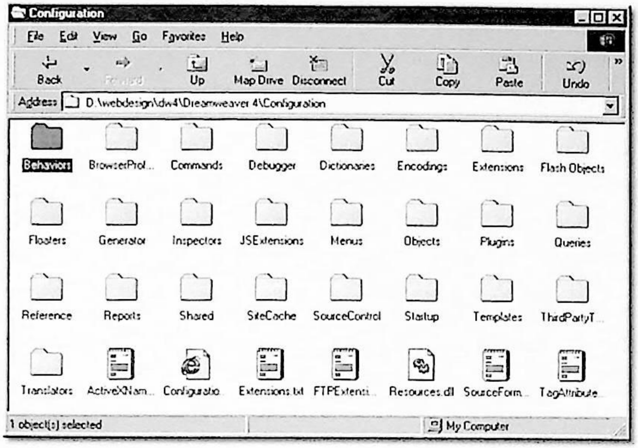
לחיצה על קישור זה בדפדפן, מעבר לכתיבת מכתב עבור הכתובת המיועדת, תשנה את הנושא בהתאם.

באותה שיטה, ניתן לייצר פקודות חדשות לחלוטין!
השמיים הם הגבול...

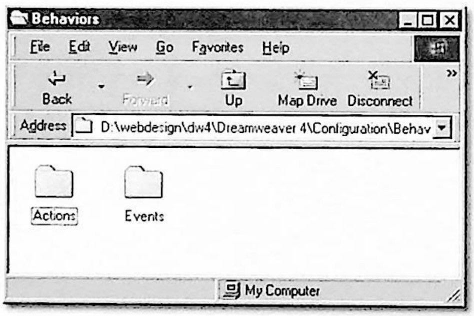
■ עריכת חלון Behaviors

באופן דומה לעריכת חלון Objects, ניתן לערוך גם את חלון Behaviors.

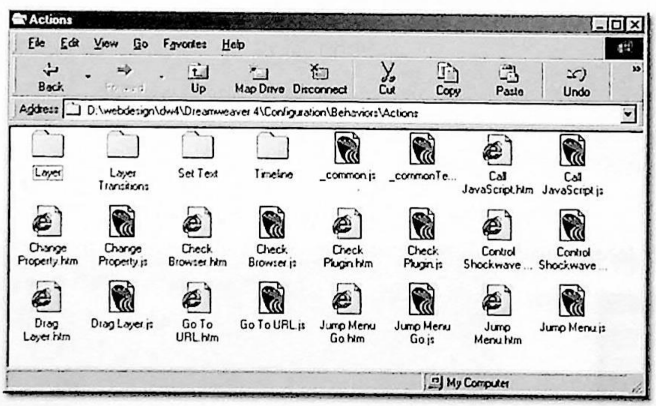
ניתן לזהות את תיקיית Behaviors בתיקיית התוכנה.



בתיקיה ניתן למצוא שתי תיקיות: Actions (פקודות) ו-Events (התאמת מאורעות לדפדפנים השונים).

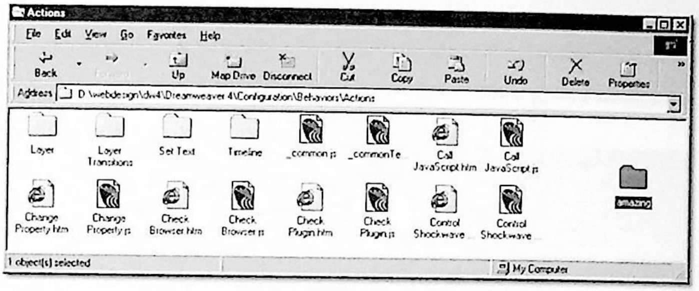


בתוך תיקיית Actions, ניתן למצוא את כל ההתנהגויות שבחלון, חלקן בתתי תיקיות (תתי תפריטים, כמו Timeline).

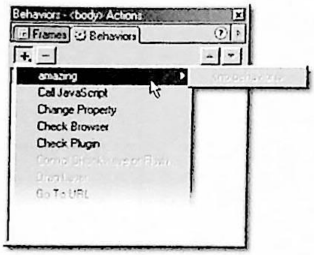


יצירת מחיצה חדשה

יצירת תיקיה חדשה בתוך תיקיית Actions תגרום לכך כי בעת שיגור התוכנה מחדש, תופיע קטגוריה חדשה בתוך חלון Behaviors, לפי שם התיקיה.

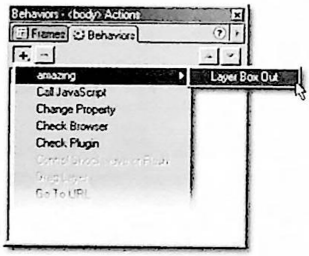


יצירת תיקיה חדשה



קטגוריה חדשה
(לעת עתה ריקה)

לתוך תיקיה זו ניתן להעביר את קבצי הפקודה הרצויים (HTML או JavaScript) ובכך להעביר למעשה פקודה לקטגוריה.



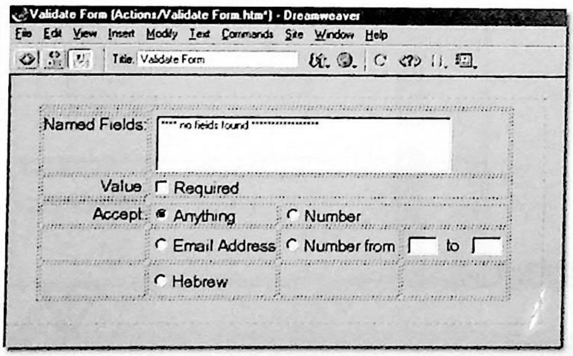


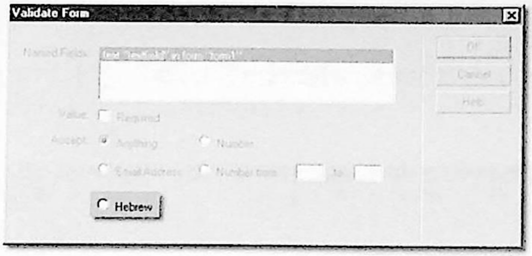
כל השינויים בחלון ישתקפו בתוכנה רק לאחר סגירתה ושיגורה של התוכנה מחדש.

עריכת פקודה מחדש

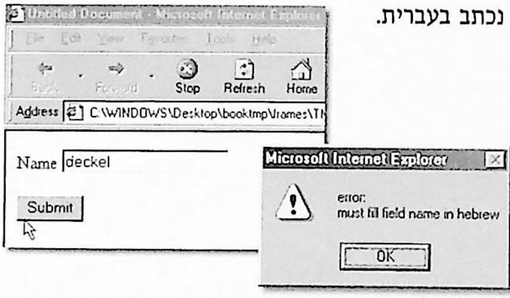
כל פקודה בחלון Behaviors היא, קובץ HTML או JavaScript. גם כאן ניתן לערוך קבצים אלו, ובכך לשנות את ברירות המחדל של הפקודה. לדוגמה, הפקודה Validate Form מבצעת בדיקה של הטופס. עריכת קבצי ה-HTML וה-JavaScript המבצעים פעולה זו תאפשר להוסיף עוד אפשרויות בדיקה נוספות. כמו, לחייב למלא שדות מסוימים בעברית בלבד.

בקובץ ההפעלה של הפקודה נוסף כפתור רדיו - Hebrew אשר יחייב הקלדה של מלל עברי בשדה המסומן. קובץ ה-JavaScript נערך בהתאמה.





כעת, בעת שיגור התוכנה מחדש, ובחירה בפקודה Validate Form יתווסף כפתור רדיו חדש בתיבת השיחה: עברית.



סימון שדה זה לא יאפשר שליחה של הטופס, אלא אם המלל נכתב בעברית.

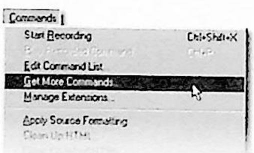
באותו אופן ניתן לייצר פקודות חדשות לחלוטין.

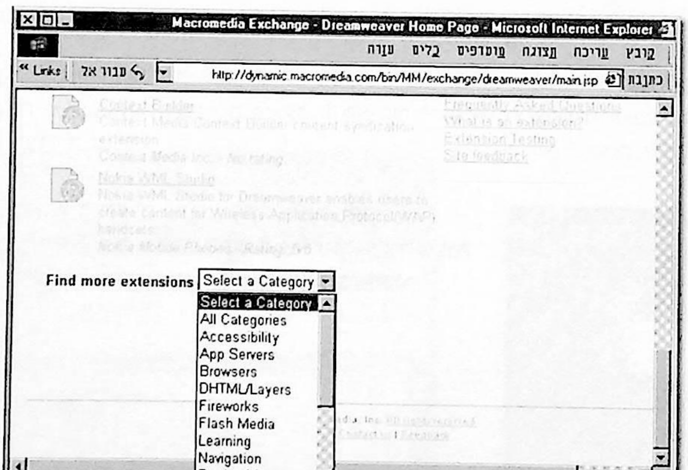
הורדת הרחבות, התנהגויות ועצמים מהאינטרנט

ומה איתנו המעצבים? אלו שמקבלים פריחה רק מלהביט ב-JavaScript. הנגזר גורלנו להשתמש באותן פקודות לנצח? אם יורד עלינו גשם, אנחנו לא נרטבים? אם אנחנו אוכלים צ'יפס, אין לנו צרבת? אם אנחנו שותים, אנחנו לא נוהגים? לטובת אלו הנכללים בקבוצה זו, ניתן להוריד התנהגויות רבות ועצמים למכביר, מהאתר של מקרומדיה (בחינם, כן בחינם). את ההרחבות ניתן להוריד מהכתובת הבאה:

http://dynamic.macromedia.com/bin/MM/exchange/dreamweaver/main.jsp

ניתן להגיע לכתובת זו במהירות, על ידי בחירה בפקודה Get More Commands מתפריט Commands.

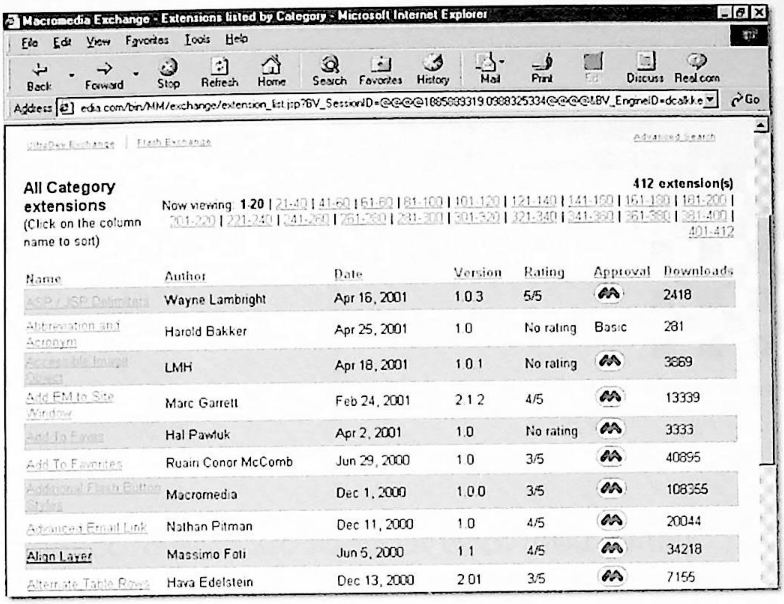




באתר ניתן למצוא את הפקודה הרצויה באמצעות חיפוש או באמצעות בחירה בקטגוריה הרצויה. ליד כל פקודה יוצג שם המחבר, התאריך בו צורפה הפקודה לאתר, מספר ההורדות וכדומה. חשוב לשים לב לקטגוריה Approval, ולבחור רק בהרחבות שאושרו על ידי החברה.



לא ניתן להוריד הרחבות אלא לאחר שנרשמים כחברים באתר של מקרומדיה (Get Macromedia ID).



לחיצה על ההרחבה הרצויה תוריד אותה לכונן הקשיח

– סימון זה מציין הרחבה שאושרה על ידי מקרומדיה. ההרחבות האחרות, על אחריותכם בלבד.



משקלן של ההרחבות זניח. אם אתם כבר כאן, כדאי להוריד מספר רב של הרחבות ולא הרחבה בודדת.

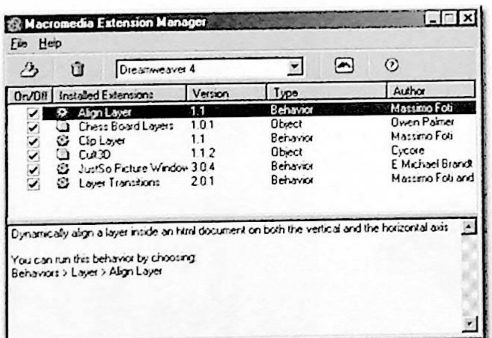
לאחר ההורדה יש ללחוץ פעמיים על הקובץ על מנת להתקין אותו.



כדי להתקין את ההרחבות, התוכנה משתמשת בתוכנה בשם Extension Manager. התוכנה מותקנת יחד עם תוכנת Dreamweaver 4 והיא מופיעה בגירסה 1.2. מי שמותקנת אצלו Dreamweaver בגירסה 3, או שהתקין גירסה לא מלאה של התוכנה, ניתן להוריד את מנהל ההרחבות (Extension Manager), ללא תשלום, באתר של מקרומדיה. את מנהל ההרחבות יש להתקין בתיקיית התוכנה, ולא בשום מקום אחר.

ההתקנה תתבצע מיד, וההרחבה תופיע במנהל ההרחבות, יחד עם יתר ההרחבות המותקנות.

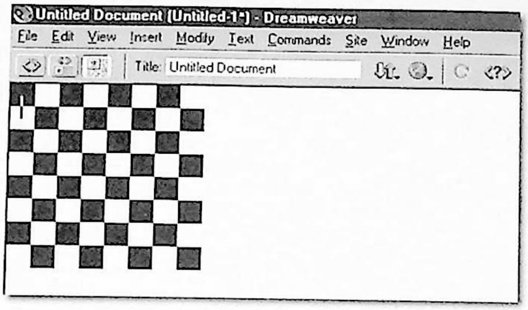
שיגור התוכנה מחדש יאפשר שימוש בהרחבות החדשות.



■ הרחבה המייצרת מספר שכבות המסודרות בצורה של לוח שח-מט

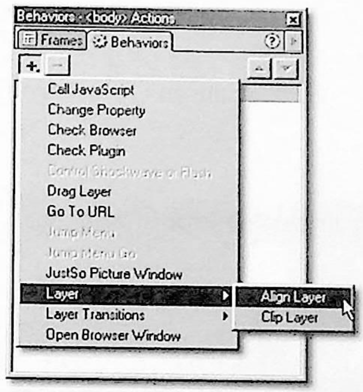


בחירה בפקודה הרצויה

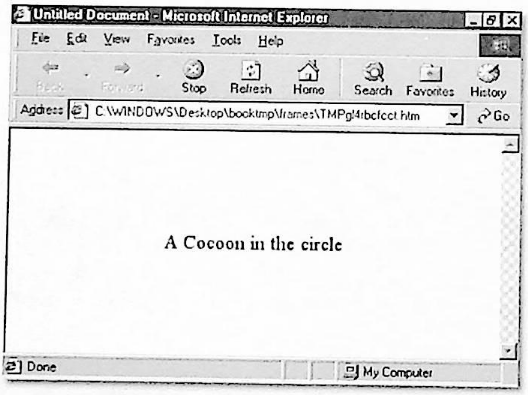


התוצאה

■ הרחבה המאפשרת מרכוז אנכי ואופקי של שכבה (חשוב ביותר!)



בחירה בפקודה הרצויה



התוצאה

נספח א' – עבודה עברית

Dreamweaver 4



עברית שפה קשה

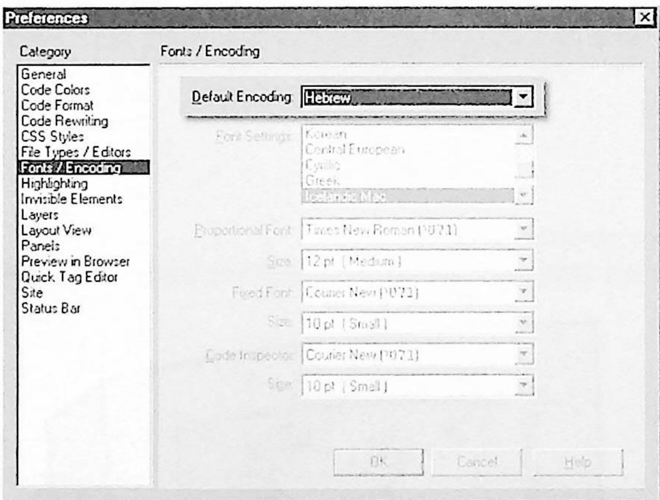
נכון, עברית שפה קשה. אבל לא מספיק שקשה לדבר עברית, גם קשה לכתוב עברית, ועוד יותר קשה לכתוב עברית לאינטרנט. כשהדפדפן (שהוא תמיד לועזי, גם אם הממשק שלו בעברית) מנסה להציג דף בעברית, הוא מציגו באותיות לועזיות ומשמאל לימין. גם כאשר משנים את השפה לעברית, בהעדפות הדפדפן או במערכת ההפעלה, עדיין יוצג המלל משמאל לימין. ישנם שני פתרונות מוכרים להצגת עברית בדפדפן: עברית לוגית ועברית ויזואלית.

עברית לוגית

עברית לוגית היא שיטה לכתיבת עברית. באמצעותה ניתן לכתוב בקלות בעברית, ממש כפי שכותבים באנגלית. בשיטה זו, יש להקליד את המלל בתוכנת Dreamweaver בעברית רגילה (לא הפוכה), וכאשר ייטען המסמך, יזהה הדפדפן את העברית ויציג אותה בפונט עברי.

הצגת עברית לוגית נשמעת מושלמת, אך גם כאן ישנן מספר בעיות. שיטה זו ניתנת לקריאה רק בדפדפנים התומכים בעברית לוגית. כיום, רק ב-Explorer (אף שבמאמץ רב, ניתנת האפשרות להציג עברית לוגית גם ב-Netscape). על מנת להשתמש בשיטה זו, יש להורות לדפדפן לעבור אוטומטית לעברית לוגית, עם טעינת העמוד. לצורך זה, יש לבחור קידוד המיועד לעברית לוגית.

על מנת להגדיר קידוד זה, יש לפתוח את חלון **העדפות** (Preferences) שבתפריט **העריכה** (Edit) בתוכנת Dreamweaver, ובקטגוריה Font/Encoding יש לבחור את הקידוד Hebrew בשדה Default Encoding. קידוד זה מאפשר לדפדפן להציג עברית לוגית.



האפשרות Hebrew תופיע רק לאחר התקנת DreamHebrew. הסבר נוסף בהמשך הפרק.

עברית ויזואלית

היות והדפדפנים קוראים וכותבים אנגלית, וכדי לעשות כך הם כותבים את המלל משמאל לימין (מה, באמת?), נשאלת השאלה, מדוע לא לכתוב עברית משמאל לימין? במקום לכתוב "בוקר טוב" נכתוב "בוט רקוב" וכדומה. ואז מה? אין דאגה, לא צריך להפוך את המסך. כל מה שצריך הוא פונט מיוחד המאפשר קריאת מלל עברי הפוך בצורה הפוכה. כלומר, מלל עברי רגיל. נשמע מבלבל? בצדק...

חסרונות השיטה הויזואלית

כיוון שהמלל העברי נכתב הפוך כאשר משתמשים בעברית ויזואלית, נוצרות מספר בעיות בעת כתיבת אתרים באופן הזה. ראשית: ביצוע פקודות העתקה וצירוף (על ידי הגולש). לא ניתן להעתיק ולצרף (Copy, Paste) מלל מאתר עברי הנכתב בעברית ויזואלית. לאחר הצירוף (לא משנה באיזו תוכנה), המלל יופיע הפוך. כדי להיות מסוגלים להעתיק מלל עברי ויזואלי מהאינטרנט, יש להשתמש בתוכנות מיוחדות ההופכות את המלל (Easy Heb, Flip, Zikit וכדומה).
הבעיה השניה היא כיווני הפיסקה. מכיוון שהדפדפנים קוראים את הפסקאות משמאל לימין, כתיבת פיסקה עברית ללא שבירת שורות, תגרום למלל להתבלבל.

לדוגמא, המשפט:
"ברוכים הבאים לבית הבובות
אתר למכירת בובות ברבי".

עלול להופיע בדפדפן כך:

"אתר למכירות בובות ברבי
ברוכים הבאים לבית הבובות"

זאת בשל העובדה שהדפדפן קורא את המלל מהסוף להתחלה. כדי לפתור בעיה זו יש לכתוב פקודת שבירת שורה בסוף כל שורה, כך:

"ברוכים הבאים לבית הבובות
אתר למכירת בובות ברבי".

חסרון נוסף, הן בעיות הדפסה הנובעות מאותן סיבות בדיוק.
הבעיה העיקרית לעומת זאת, היא שיש צורך בפונט מיוחד (Globes, Web Font Ad ועוד) בכדי לקרוא דפי אינטרנט הכתובים בעברית ויזואלית.

תוכנת DreamHebrew 2

לאחר שקלול היתרונות והחסרונות של שתי שיטות כתיבת המלל העברי (לוגית או ויזואלית), סביר להניח כי תבחרו בשיטה הויזואלית (כרוב בוני האתרים בעברית). אך מה בנוגע לכתיבה הפוכה בעברית? אתם לא באמת מצפים לכתוב את האתר כולו מהסוף להתחלה. כדי לכתוב עברית ויזואלית מומלץ להשתמש בתוכנת המרה של מלל עברי הנקראת DreamHebrew. את התוכנה ניתן להוריד, ללא תשלום, מאתר האינטרנט של חברת קוויקסופט (יבואנית ומשווקת מוצרי מקרומדיה בארץ) בכתובת: http://www.quicksoft.co.il.

את התוכנה ניתן להורדה בשתי גירסאות: למשתמשי מקינטוש או למשתמשי חלונות.

DreamHebrew 2 Win
DH2.zip (513kb)

DreamHebrew 2 Mac
DH2.sea (285kb)



חשוב לזכור!

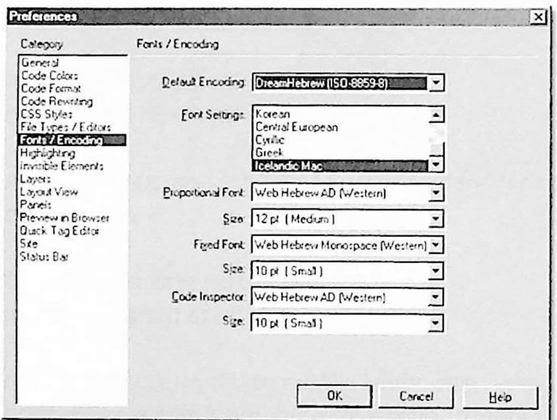
- את התוכנה יש להתקין באותה תיקייה בה מותקנת תוכנת Dreamweaver.
- גם אם מותקנת אצלך במחשב התוכנה, כדאי להוריד אותה שוב. קוויקסופט שדרגה את הגירסה והוסיפה בה שיפורים חשובים. (התוכנה, יש לציין, חינם!)

בנוסף להורדת התוכנה, יש להוריד את הפונטים המתאימים עבור עברית ויזואלית.
את הפונטים ניתן להוריד מהאתרים הבאים:
www.zahav.net.il
www.netvision.net.il
www.karatsoft.co.il



משתמשי מקינטוש, עם מערכת הפעלה מגרסה 9 ומעלה, פטורים מעונש הורדת הפונטים, פשוט בחרו בפונט NaveInternet או הורידו אותו מהאתר של ידע (www.yeda.co.il).

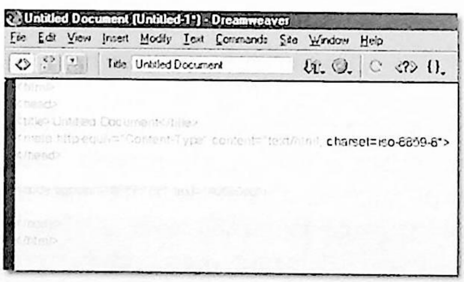
לאחר ההורדות יש להתקין את הפונטים ואת התוכנות, לפתוח את תוכנת Dreamweaver 4 ולגשת לפקודה Preferences, מתפריט Edit בקטגוריה Fonts/Encoding.



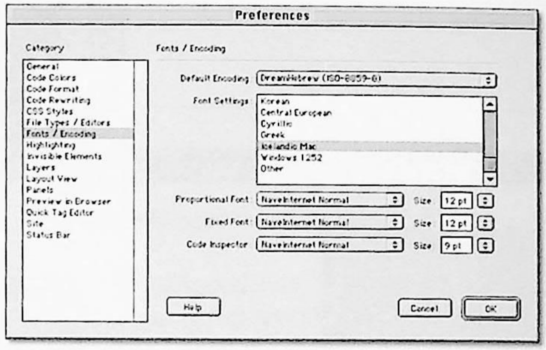
בתיבת שיחה זו ניתן להגדיר את ההגדרות הבאות:

- **Default Encoding** - בתיבת בחירה זו יש לבחור בסוג הקידוד בו תשתמש התוכנה באופן אוטומטי בעת יצירת מסמך חדש. החידוש בהתקנת DreamHebrew היא תוספת הקידוד העברי: DreamHebrew (ISO-8859-8), המאפשר תצוגה של עברית ויזואלית בדפדפן.

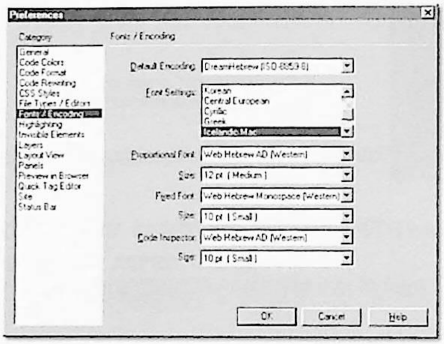
המידע הזה נשמר ב-Meta Tag, בראש המסמך.



- **Font Settings** - בתיבת בחירה זו יש לבחור את סט הפונטים עבור הקידוד הנבחר ב-Default Encoding.
- **Propotional Font** - הפונט בו משתמשת התוכנה להצגת מלל רגיל.
במקינטוש ברירת המחדל היא Times ובחלונות, Times New Roman.
- **Fixed Font** - כאן יש לבחור את הפונט למלל הנמצא בקודי ה-Html: Code, Pre או Tt
- **Code Inspector** - הפונט המגדיר את המלל בחלון Code Inspector.
- **Size** - בשדה זה יש להגדיר את גודל המלל הרצוי.



הגדרות הפונט במקינטוש



הגדרות הפונט בחלונות

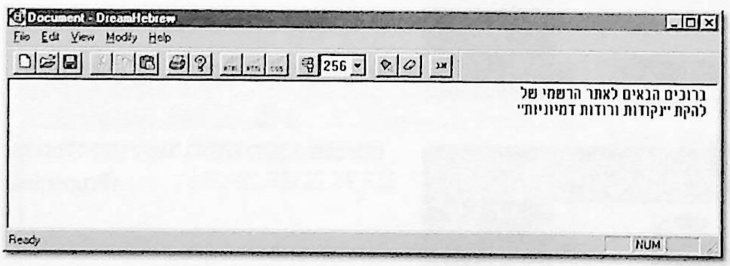
כתיבת מלל עברי ב-Dreamweaver 4

שלושת היתרונות הגדולים של תוכנת DreamHebrew הם:

- התקנת התוכנה מוסיפה קידוד מיוחד עבור שימוש בעברית DreamHebrew (ISO-8859-8).
- הקלדת מלל עברי בקידוד ויזואלי דורשת, אם כן, שבירת שורה בסוף כל שורה.
בתוכנת DreamHebrew ניתן להגדיר את מספר התווים (או מעט לפני, היות והתוכנה לא תשבור מילים שלמות) שאחריהם תוסיף התוכנה תג שבירת שורה (
).
- האפשרות לתרגם מלל עבור קודי CSS (בעיקר משתמשי Word) ולא רק עבור HTML.

בעת כתיבת מלל עברי יש לפתוח במקביל את התוכנות Dreamweaver ו-DreamHebrew.

את המלל הרצוי יש להקליד בתוכנת DreamHebrew.



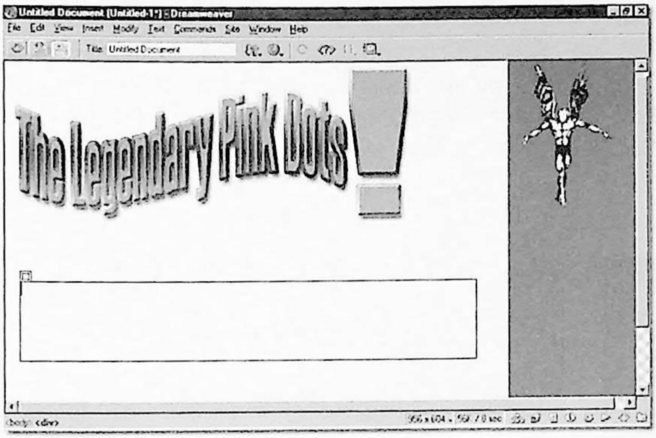
כדי להעתיק ולהפוך את המלל, יש ללחוץ על כפתור Copy To Internet.



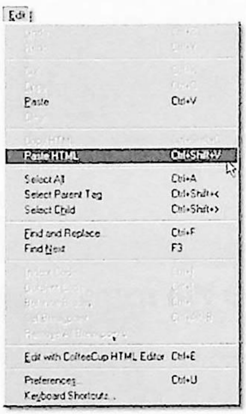
לאחר סיום פקודה זו, תתקבל הודעה לאישור.



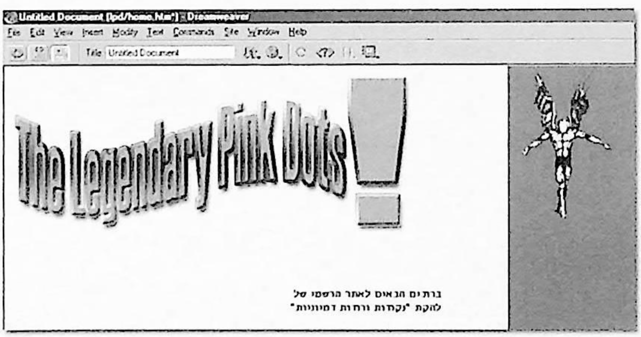
לאחר מכן, יש לפתוח ב-Dreamweaver את העמוד הרצוי, ולמקם את הסמן במקום בו ממוקם המלל. ניתן למקם את הסמן בכל מקום במסמך, כולל שכבות וטבלאות.



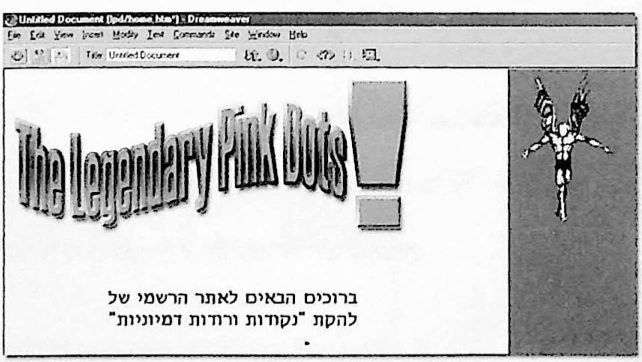
כעת, יש לבחור בפקודה צרף HTML (Paste HTML) אשר בתפריט **העריכה** (Edit).



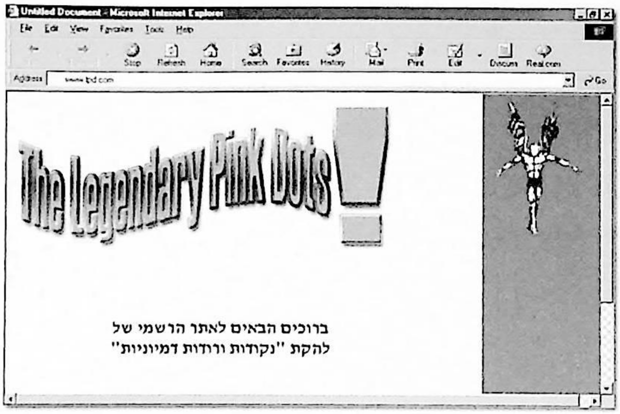
ביצוע פקודה זו ימקם את המלל במקום בו מצוי הסמן.



את המלל ניתן לעצב בעזרת חלון המאפיינים (Properties).

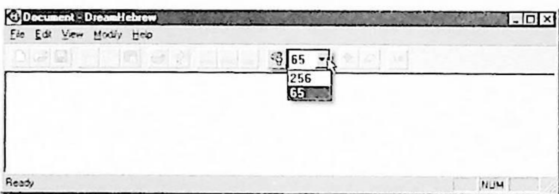


וכעת ניתן לצפות באתר בעזרת הדפדפן.

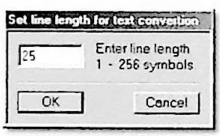


שבירת שורות בתוכנת DreamHebrew

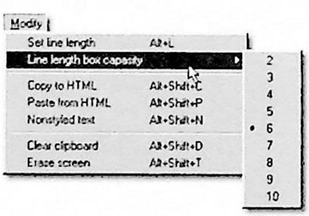
כאמור, אחד היתרונות של DreamHebrew, הוא היכולת לקבוע מתי והיכן להוסיף שבירות שורה. בסרגל התוכנה מופיע שדה בו ניתן לקבוע את מספר התווים אשר אחריו תוסיף התוכנה שבירת שורה.



כדי להוסיף ערך חדש, ניתן ללחוץ על כפתור Set Line Length ולהקליד את הערך הרצוי של התווים שלאחריו תישבר השורה.



קביעה של מספר הגדרות המשתמש האחרונות בשדה Line Length.

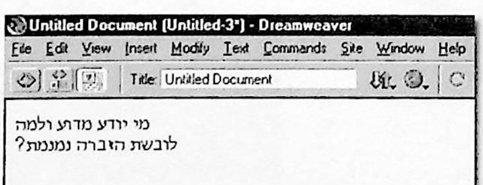


העתקת מלל עבור משתמשי CSS

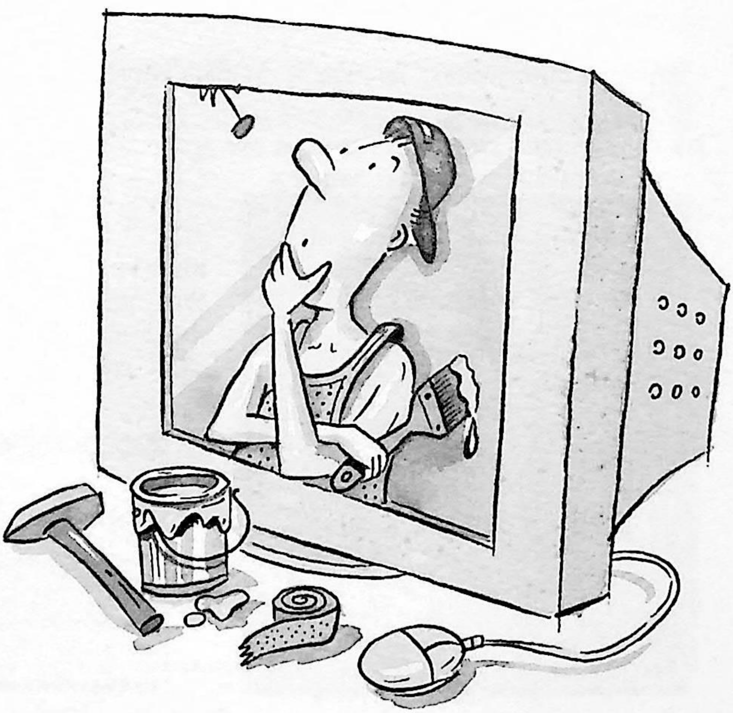
משתמשי קוד CSS אשר אינם רוצים בהגדרות מיוחדות, לבד מהתג
, יכולים להשתמש בהעתקת המלל בעזרת הכפתור Copy None HTML Text.



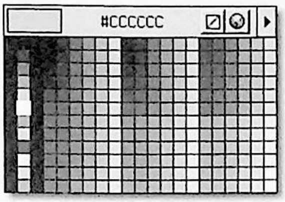
חזרה לתוכנה Dreamweaver וצירוף המלל כ-HTML, תבטל את כל קודי העיצוב, למעט שבירת השורות.



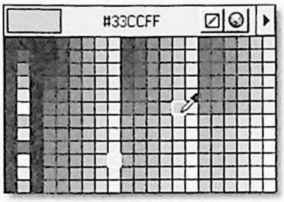
נספח ב' – עולם האינטרנט בצבעים



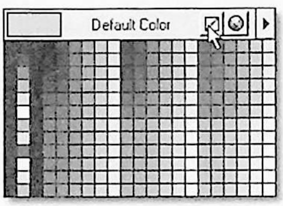
■ צבע



תוכנת Dreamweaver מאפשרת שימוש בצבע כדי לאפיין רבים מן העצמים שהיא מציגה: מלל, טבלאות, קישורים, גבולות, רקע וכדומה.
את הצבעים ניתן לבחור מטבלת הצבעים.



טבלת הצבעים בנויה מ-212 צבעי Web בטוחים לשימוש, מהם ניתן לבחור כדי לצבוע את העצמים השונים בתוכנה.
בעת בחירת צבע כלשהו, תציג התוכנה את הקוד המציין את ערכו בערכים הקסדצימליים, לדוגמה #33CCFF .



■ צבע Default

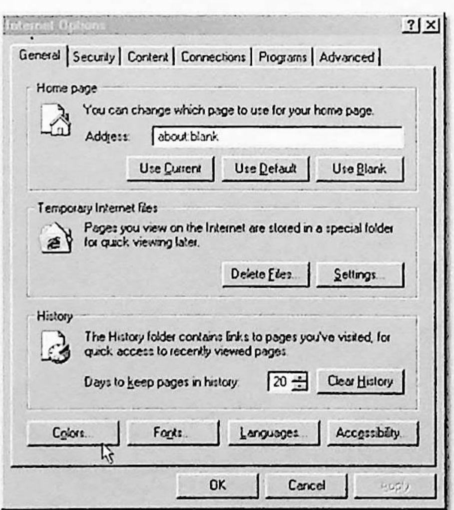
אפשרות נוספת לבחירת צבע, היא בחירה בצבע Default.
צבע Default, מציין למעשה כי לא נבחר שום צבע לייצג את העצם המסומן, ולפיכך צבע העצם ייקבע על פי ברירות המחדל של הדפדפן בו הוא מוצג.
לכל דפדפן מוגדרות ברירות מחדל להצגת עצמים שונים במסמכי HTML, לדוגמה: בדפדפן Explorer, מוגדר הצבע הלבן כצבע ברירת מחדל להצגת רקע של מסמך HTML וצבע שחור להצגת המלל במסמך HTML.
בשל התנהגות זו של הדפדפנים השונים, מקובל לחשוב שאם לא צויין בקוד ה-HTML ערך לצבע מלל, לדוגמה, המלל יופיע בעת הצגתו בדפדפן בצבע שחור. אך זו טעות. המלל יופיע בצבע שחור, רק אם אכן ברירות המחדל של הדפדפן מציינות שמלל יוצג בצבע שחור.

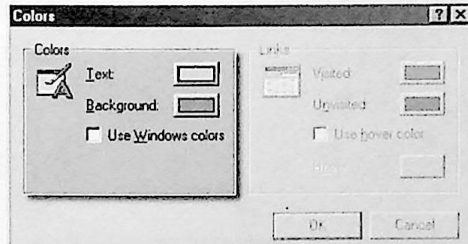


הדפדפנים השונים מאפשרים לגולשים, חופש פעולה רב. בין היתר, את האפשרות לשנות את ברירות המחדל של הדפדפן.

■ תצוגת צבעים בדפדפן Explorer

בדפדפן Explorer, ניתן להגדיר צבע ירוק כברירת מחדל להצגת מלל, וצבע אדום כברירת מחדל להצגת רקע המסמך. המלל המוצג באתר ורקע המסמך יוצגו על פי ברירות המחדל, אלא אם כן צויין אחרת בקוד ה-HTML של המסמך המוצג.



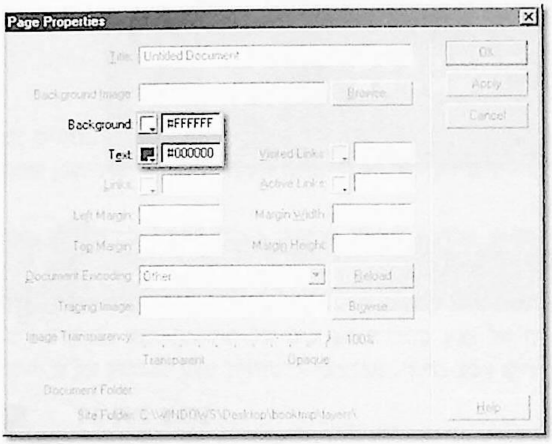


במידה ובונה האתר הגדיר שהמלל במסמך ה-HTML יוצג בצבע אדום, אך לא הגדיר שום ערך עבור צבע הרקע, רקע המסמך יוצג בצבע המוגדר בברירות המחדל של הדפדפן להצגת רקע, לדוגמה, בצבע אדום. למעשה, כעת, המלל והרקע מוצגים בצבע אדום, מה שאומר שלא ניתן יהיה לראות את המלל.



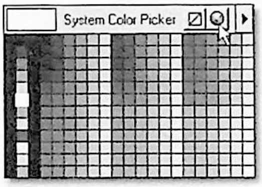
המסקנה חד משמעית: אין לקחת דבר כמובן מאליו בעולם האינטרנט.
יש להגדיר את התכונות הרצויות לכל עצם (לאו דווקא צבע), ולא לסמוך על הגולש או על הדפדפן שיבצעו את העבודה עבורך.

בעת יצירת מסמך חדש ב-Dreamweaver, מוגדרים כבר צבעים עבור הרקע (לבן) ועבור המלל (שחור), כדי למנוע אי נעימויות מהסוג המצוין מעלה.
עם זאת, ניתן לראות כי לא מצויינים צבעי ברירות מחדל עבור המצבים השונים של מלל המשמש כהיפר-קישור (הסבר בפרק **קישורים**). לכן, מומלץ להגדיר צבעים עבור מצבי הקישור השונים, כי לא תמיד הדפדפן יתנהג כפי שאתה מצפה ממנו (צביעת קישורים בכחול, קישורים אשר ביקרו בהם בדפדפן בסגול וקישורים פעילים באדום).

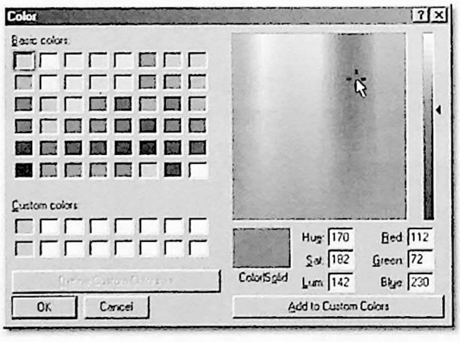


בורר הצבעים

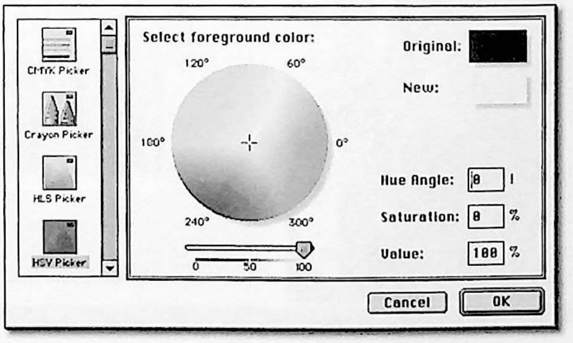
דרך נוספת לבחירת צבע, היא התאמה אישית של צבע, דרך בורר הצבעים במערכת ההפעלה של המחשב בו בונים את מסמך ה-HTML.



1 לחיצה על כפתור בורר הצבעים, תפתח את בורר הצבעים של מערכת ההפעלה במחשב בו משתמשים.

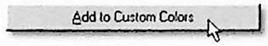


בורר הצבעים - חלונות

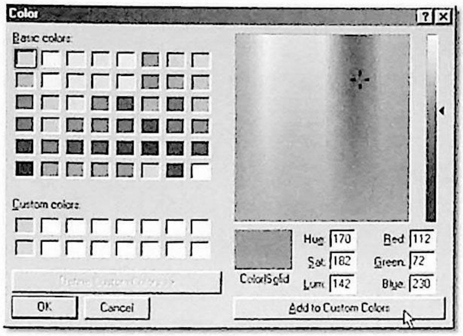


בורר הצבעים - מקינטוש

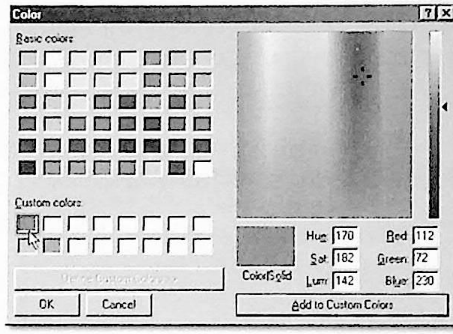
2. את הצבע הנבחר ניתן לשמור בעזרת לחיצה על הכפתור



.Add to Custome Colors



באופן הזה ניתן לחזור ולהשתמש באותם צבעים שוב ושוב.



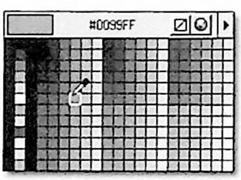


חשוב לציין, כי בחירת צבע בצורה זו, אינה מבטיחה כי הצבע הנבחר הוא אכן צבע בטוח באינטרנט (הסבר בהמשך הפרק).

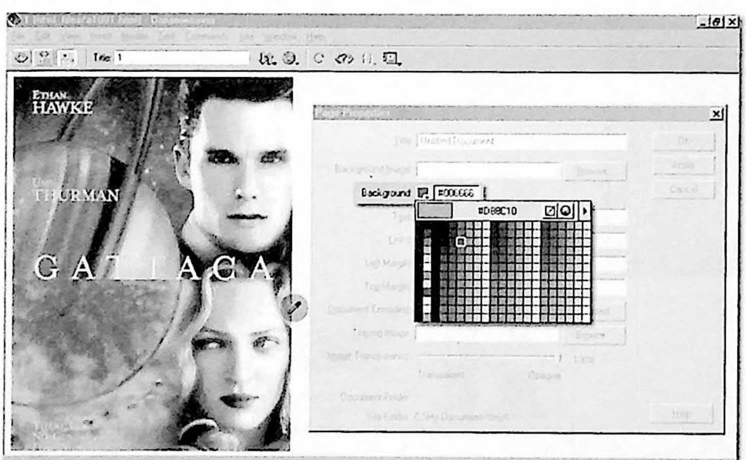
דגימת צבע

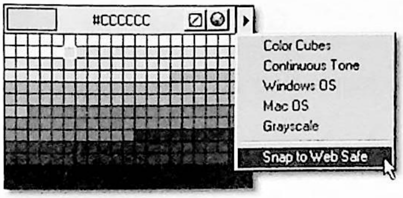
דרך נוספת לבחירת צבע, ומהחשובות ביותר, היא בחירה של צבע על ידי דגימת גוון כלשהו בתוכנה. את הגוון ניתן לדגום מתמונות או עצמים של Dreamweaver, כמו שכבות או טבלאות, ואפילו צבע מחלונות התוכנה.

1. לאחר פתיחת טבלת הצבעים, משתנה הסמן בצורתו לטפטפת (פיפטה).



2. ניתן למקם את הטפטפת בכל מקום על פני המסך ולדגום את הצבע הרצוי.



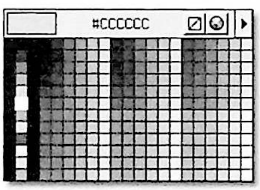


סימון האפשרות Snap to Web Safe לפני דגימת צבע מעצם, תבחר מתוך טבלת צבעי האינטרנט, את הצבע הקרוב ביותר לצבע שנידגם.

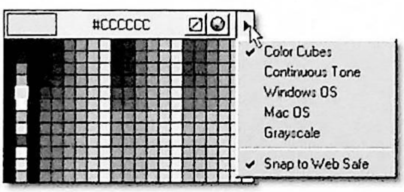
צבעים בטוחים וקודים הקסדצימליים

כדי להציג צבע במסמך HTML, ניתן להשתמש בקוד: Color=Red, כלומר - הצבע של העצם הוא אדום.
לעיתים הקוד מופיע בצורה מעט שונה: Color=#25F3CC
הצגת צבע בשיטה זו, מחשבת את ערכי הצבע בערכים הקסדצימליים.
הקסדצימל, היא שיטת ספירה בה מספר הבסיס הוא 16, בשונה מהשיטה הדצימלית (בסיס 10) בה משתמשים יום יום. את הערכים בין 10-15 (הספירה מתחילה מ-0), מחליפים הערכים A-F. טווח הצבעים נע בין 000000, שהוא הצבע שחור, בעוד שהקוד FFFFFF, מציג את הצבע לבן.
כדאי לזכור כי כל מערכת הפעלה, מטפלת בצבעים בדרך אחרת. מערכת הפעלה חלונות, מציגה צבעים כהים יותר מאלו המוצגים במקינטוש. המשותף לכל מערכות ההפעל,ה היא טבלת צבעים בשם - Web Safe.
טבלת הצבעים מכילה לרוב 216 צבעים, אם כי בתוכנות רבות ניתן להבחין ב-212 בלבד (טענה רווחת היא כי ארבעה צבעים מהטבלה המקובלת אינם צבעים בטוחים). בחירה של צבע מטבלת הצבעים של התוכנה, כמו גם דגימה של צבע, תחשב את ערכי הצבע בערכים הקסדצימליים היוצרים צבע בטוח. בצבעים הבטוחים ניתן להבחין על פי הקוד ההקסדצימלי שלהם.
צבעים בטוחים ישתמשו תמיד בצירופים הכוללים את הערכים הבאים: 00, 33, 66, 99, CC, FF (במערכות Unix יש להשתמש בצירופים הבאים: 00, 40, 80, BF, FF).
השילובים בין ערכים אלו, יוצרים 216 צבעים בטוחים. עם זאת, בטבלת הצבעים של Dreamweaver חסרים הקודים: #0033FF, #3300FF, #00FF33, #33FF00, לכן נוצרת טבלת צבעים המכילה רק 212 צבעים בטוחים.

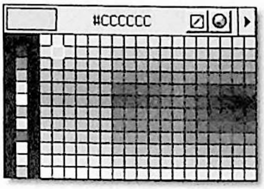
טבלאות צבעים



פתיחת חלון הצבעים תציג, אם כך, טבלת צבעים המכילה 212 צבעים בטוחים.

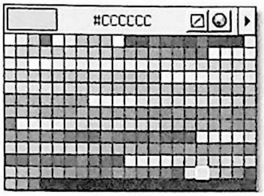


הצבעים בטבלה מוצגים על פי הסדר של הקודים ההקסדצימלים המציינים אותם. בחירה בתפריט הצדדי של טבלת הצבעים תאפשר בחירה של טבלאות צבעים שונות.



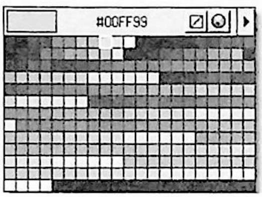
■ Continuous Tone

אפשרות זו תציג את הצבעים על פי הגוון שלהם.



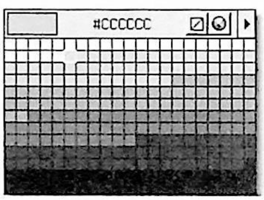
■ Windows Os

אפשרות זו תציג את טבלת הצבעים האופיינית למערכת ההפעלה חלונות.



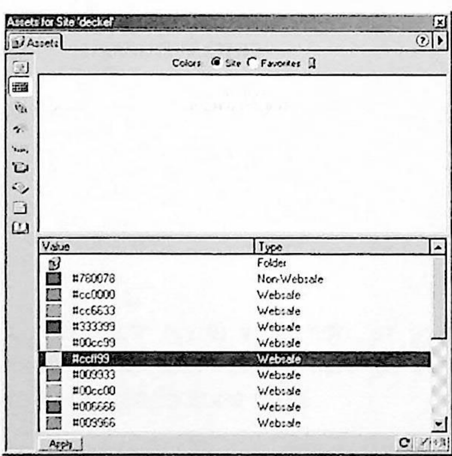
■ Mac Os

אפשרות זו תציג את טבלת הצבעים האופיינית למערכת ההפעלה של מקינטוש.



■ Garyscale

אפשרות זו תציג טבלת צבעים של גווני אפור.



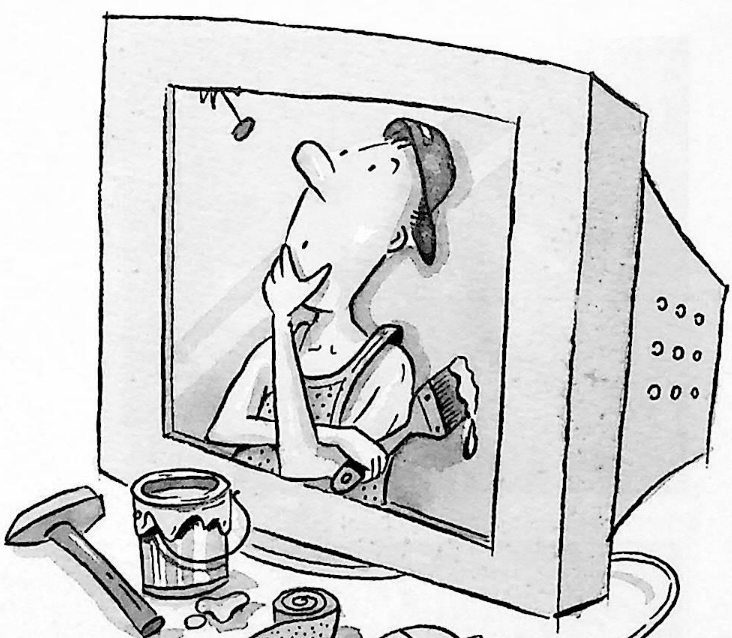
■ שימוש חוזר בצבעים

לאחר יצירת תיקיית שורש, כל צבע בו משתמש בונה האתר לאפיון מרכיבי האתר (צבע טבלה, צבע רקע, צבע קישור וכדומה), נשמר בחלון Assets.
כל צבע מוצג בעזרת הקוד ההקסדצימלי המציין אותו, וכמו כן ציון העובדה האם מדובר בצבע בטוח, או לא. כל צבע חדש באתר, יישמר בחלון המשאבים.



379
הסבר נוסף על חלון המשאבים בפרק **ניהול משאבי האתר.**

נספח ג' – פורמטים



פורמטים לתמונות ברשת האינטרנט

בחירה בפקודה Image, אשר בתפריט Insert, מאפשרת לצרף קובץ תמונה למסמך.
קוד ה-HTML למיקום תמונה במסמך הוא: "img src="filename.extention
קוד זה מחולק לשם העצם (Image Source), ואחריו שם הקובץ, כולל הסיומת שלו. סיומת הקובץ מעידה על סוג הקובץ - הפורמט בו שמור הקובץ.
למעשה, ניתן לכתוב בקוד כל סוג של קובץ תמונה, אך ספק רב אם התמונה תוצג בכל המחשבים. כדי לוודא שהתמונה אכן תוצג בכל המחשבים, חשוב לשמור אותה בפורמט אשר נתמך באופן מובנה בדפדפן.

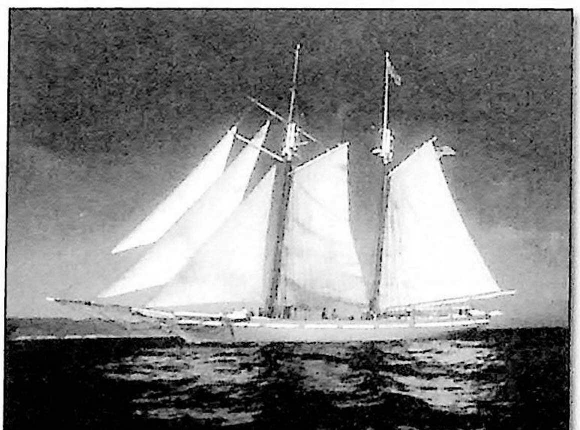
שלושת הפורמטים המשותפים, והנתמכים על ידי Netscape Navigator ו-Internet Explorer הם:
JPEG, GIF ו-PNG. כל אחד מפורמטים אלו הוא בעל תכונות אחרות הנוגעות למשקל הקובץ, איכות הקובץ, צורת העלייה שלו בדפדפן והתמיכה שלו במאפייני תמונה שונים ברשת האינטרנט. תמונות מסוימות עדיף לשמור בפורמט GIF ותמונות אחרות, עדיף לשמור בפורמט JPEG.

כדי לבחור את הפורמט הרצוי, חשוב לתת תשומת לב לשלושה פרמטרים עיקריים:
- משקל הקובץ הסופי
- איכות התמונה
- תפקוד התמונה באתר (האם היא חלק מאנימציה? האם יהיו בה איזורים שקופים? וכדומה).

פורמט JPEG (Joint Photograph Expert Group)

פורמט JPEG, הוא אחד משני הפורמטים הפופולריים באינטרנט (בצוותא עם GIF) ואולי הנפוץ ביותר, למרות שהתמיכה בו החלה לאחר שפורמט GIF כבר היה מושרש היטב. פורמט JPEG, מייצר קבצים במודל צבע RGB בלבד, לפיכך עומק הצבע שלו הוא 24 ביט. למרות עומק הצבע הגבוה יחסית, קבצי JPEG קלים במשקלם. הסיבה לכך נעוצה בדחיסה שהם עוברים בעת תהליך השמירה. עם זאת, חשוב לזכור כי סוג הדחיסה המדובר עלול לפגוע באיכות הקובץ (Lossy Compression).

בשל עומק הצבע בתמונה, הפורמט שימושי בעיקר בתמונות המשתמשות במעברי צבע רבים.



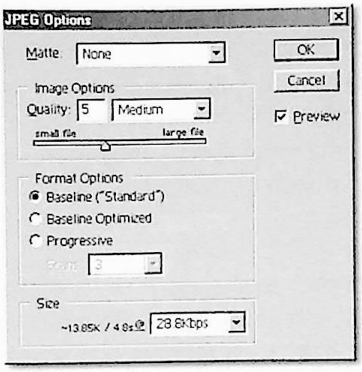
לעומת זאת, בשל הדחיסה שהתמונה עוברת, לא מומלץ לשמור בפורמט זה תמונות בעלות איזורי צבע ברורים, עם מספר מועט של מעברי צבע.

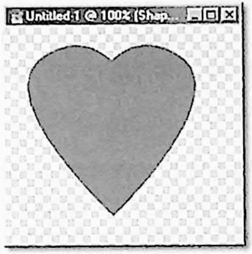


בעת שמירת תמונה בפורמט JPEG בתוכנת פוטושופ, ניתן להגדיר מספר מאפיינים עבור הקובץ הסופי.

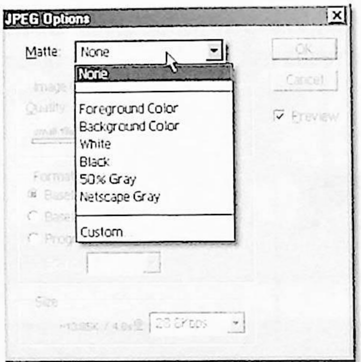
- **Matte Color –**

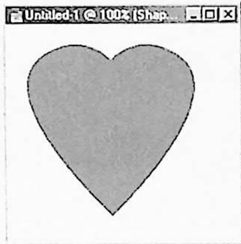
אחד החסרונות הבולטים בשמירת תמונות בפורמט JPEG, הוא חוסר היכולת של פורמט זה לשמור איזורים שקופים. במידה וישנם איזורים שקופים, הם ימולאו בצבע.



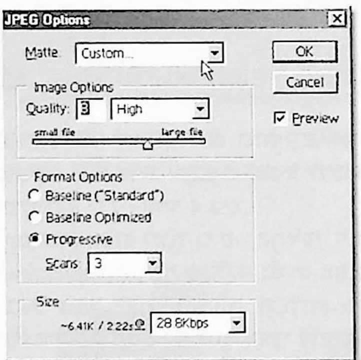


במידה ולא מוגדר צבע, ייקבע הצבע כלבן.





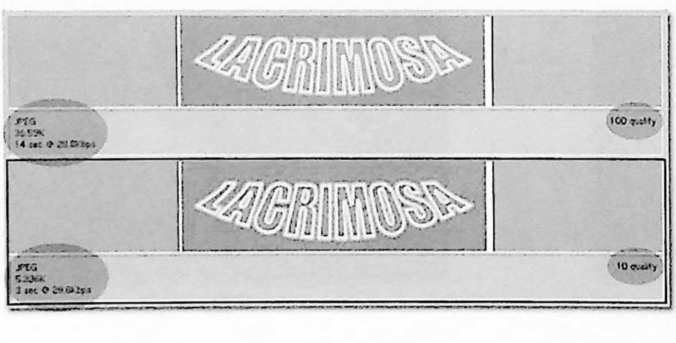
עם זאת, ניתן לבחור בכל צבע אחר למלא את החלל השקוף.

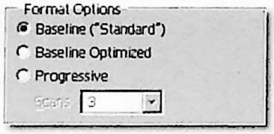




כאמור, דחיסת התמונה בפורמט זה עלולה לפגוע באיכות הקובץ. את איכות הקובץ הסופית ניתן לקבוע בערכים הנעים מ-0 (Low, איכות נמוכה מאד) עד 12 (איכות מעולה). ככל שאיכות הקובץ טובה יותר, כך גדל משקל הקובץ. ככל שאיכות הקובץ נמוכה יותר, כך גם קטן משקלו.

שמירת אותה תמונה בשתי רמות דחיסה שונות, יוצרת שני קבצים בעלי משקל שונה לחלוטין, כשזמן ההורדה שלהן בדפדפן שונה אף הוא.

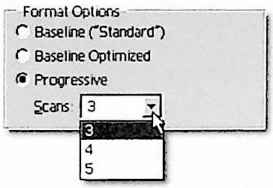




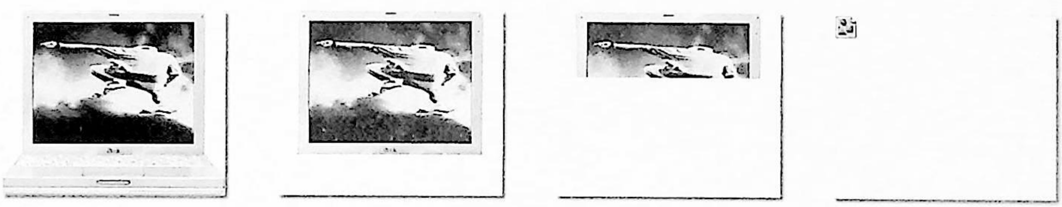
קובץ בפורמט JPEG, ניתן לשמור באחת מהאפשרויות הבאות:

- **Baseline (Standard)** - הפורמט הבסיסי של JPEG.
- **Baseline Optimized** - שימוש באפשרות זו מקטין את משקל הקובץ (בערך ב-8%), אך עלול ליצור בעיות בהעברה בין מקינטוש לחלונות.
- **Progressive** - טעינת תמונה בדפדפן עשויה להימשך זמן מה.

בחירה באחת מאפשרויות השמירה הקודמות, תגרום לכך שהתמונה תוצג בדפדפן, רק לאחר שהדפדפן סיים לטעון אותה במלואה.

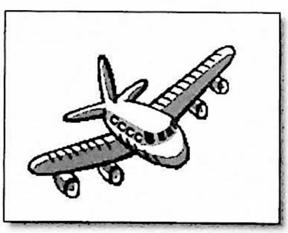


שימוש באפשרות Scans יגרום לחלקים שונים בתמונה להיטען בו זמנית. הטעינה מדורגת תגרום לתמונה להופיע בשלבים, ולהיטען תוך כדי כך. אפשרות זו מומלצת במיוחד בקבצים השוקלים מעל 12k. קבצים במשקל קטן יותר, ייטענו עוד לפני כן. הצגת תמונות JPEG במבנה Progressive תמנע ממצב בו התמונה מופיעה באופן פתאומי (ולרוב "דוחפת" את המלל), אלא באופן הדרגתי, כך שהגולש יוכל להתרשם ממראה התמונה הכללי. שמירה באפשרות זו מקלה במעט את משקל הקובץ, אך לא באופן משמעותי.



טעינה מדורגת של קובץ JPEG בדפדפן

פורמט GIF (Graphic Interchange Format)



פורמט GIF הוא הפורמט הוותיק ביותר הנתמך ברשת האינטרנט.

פורמט GIF, מייצר קבצים במודל צבע Indexed Color בלבד, ולפיכך עומק הצבע שלו הוא לכל היותר 8 ביט.

עם זאת, חשוב לזכור כי סוג הדחיסה המדובר אינו פוגע באיכות הקובץ (Lossless Compression), מה שמעלה במעט את משקל הקובץ.

בשל עומק הצבע בתמונה, הפורמט שימושי בעיקר בעת שמירת תמונות ללא מעברי צבע רבים ובעלות איזורי צבע ברורים (בעיקר איורים).

לעומת זאת, בשל עומק הצבע הנמוך של הקובץ, לא מומלץ לשמור בפורמט זה תמונות בעלות מעברי צבע רבים.

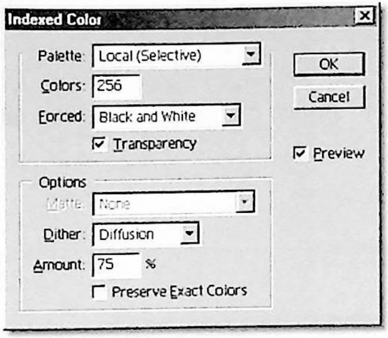


JPEG

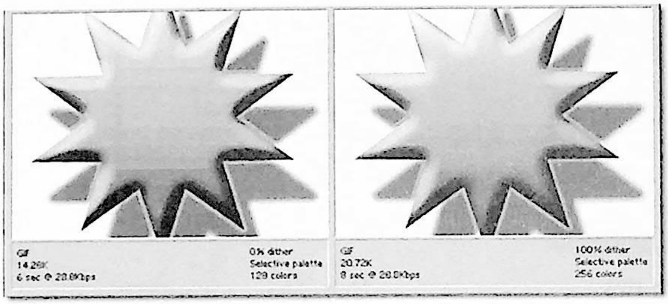


GIF

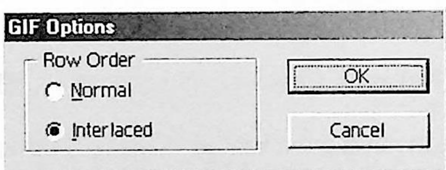
אפשרויות שמירה במבנה GIF



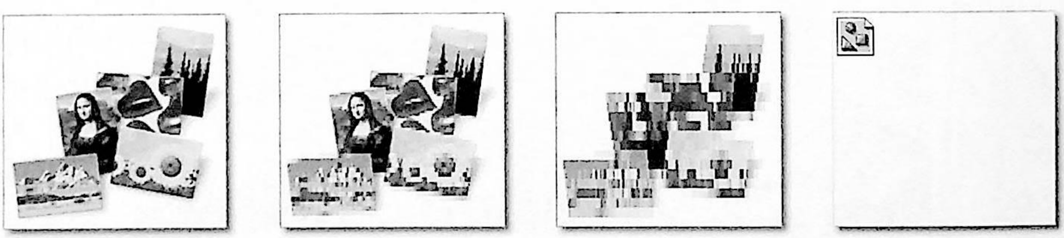
בעת שמירת תמונה בפורמט GIF, ניתן להגדיר מספר מאפיינים עבור הקובץ הסופי.



ניתן לקבוע את טבלת הצבעים על פיה ייבנה הקובץ ואת מספר הצבעים בתמונה. כדי לשפר תצוגתן של תמונות בעלות מעברי צבע רבים, ניתן להשתמש בהחלקת מעברי הצבע - Dither.



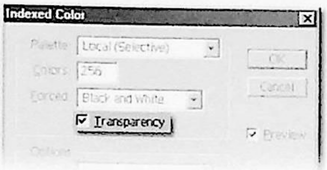
לסיום, ניתן להגדיר את התמונה כ-Interlaced.
הכוונה לעלייה מדורגת של הקובץ בדפדפן (כמו האפשרות Progressive בקבצי JPEG). הטעינה המדורגת תגרום לתמונה להופיע בשלבים, ולהיטען תוך כדי כך.
אפשרות זו מומלצת במיוחד בקבצים השוקלים מעל 12kb.
קבצים במשקל פחות מזה ייטענו עוד לפני כן.
הצגת תמונות GIF במבנה Interlaced תמנע ממצב בו התמונה מופיעה באופן פתאומי (אשר "דוחפת" את המלל), אלא באופן הדרגתי, כך שהגולש יוכל להתרשם מהתמונה באופן כללי. שמירה באפשרות זו מקלה במעט את משקל הקובץ, אך לא באופן משמעותי.



טעינה מדורגת של קובץ GIF בדפדפן

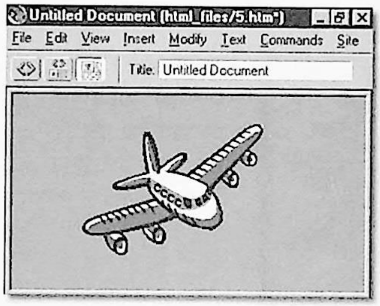
היתרונות העיקריים בשימוש בפורמט GIF

1. תמונה באנימציה (GIF Animation).
2. שמירת איזורים שקופים בתמונה.





תצוגת הקובץ ב-Photoshop



תצוגת הקובץ ב-Dreamweaver

פורמט PNG (Portable Network Graphic)

פורמט PNG הוא פורמט חדש יחסית באינטרנט. פורמט PNG מופיע בשתי גירסאות: קובץ בעומק צבע של 8 ביט או קובץ בעומק צבע של 24 ביט. לפיכך הוא מכיל את היתרונות של שני הפורמטים הקודמים GIF ו-PNG.
עם זאת, לפורמט זה שני חסרונות עיקריים:

- למרות שהוא דוחס את הקבצים (Lossless Compression), הוא כבד יותר מקבצי GIF (בגירסת 8 ביט), ומ-JPEG (בגירסת 24 ביט).
- השימוש בפורמט זה עדיין אינו נפוץ ברשת האינטרנט.



קובץ PNG בשתי גירסאות: 24 ביט מול 8 ביט.

מידע נוסף אודות מבני הקבצים GIF, PNG ו-JPEG, כמו גם אודות מודלי הצבע Indxed Color ו-RGB תוכל למצוא בספר **פוטושופ 6 - המדריך העברי המלא**, בהוצאת NB@Books.

נספח ד' – עבודה בשילוב פריהנד 9



עבודה בשילוב תוכנת FreeHand 9

תוכנת Dreamweaver 4 מסוגלת לייבא ולהציג סוגים רבים של קבצים כמו: קבצי Bitmap (Raster Images), קבצי GIF מונפשים, קבצי קול, וידאו, אנימציה וקטורית וכדומה. שיתוף פעולה מעניין נוסף, הוא העבודה מול תוכנה נוספת של חברת Macromedia, היא תוכנת הגרפיקה FreeHand.

במידה ואינך מכיר את תוכנת FreeHand, דלג על פרק זה, או פנה לספר **פריהנד 9 - המדריך הרשמי המלא** בהוצאת NB@Books. תוכנת FreeHand 9 מאפשרת להעביר קבצים ל-Dreamweaver בשלוש דרכים:

- העברת עצמים בודדים כעצמים וקטוריים (מונפשים או סטטיים), בפורמט SWF.
- העברת עצמים בודדים כ-Raster Images בפורמט JPEG, PNG או GIF שקוף.
- יצירת מסמך HTML, בטבלאות או בשכבות, והעברתו להמשך העבודה ב-Dreamweaver 4.

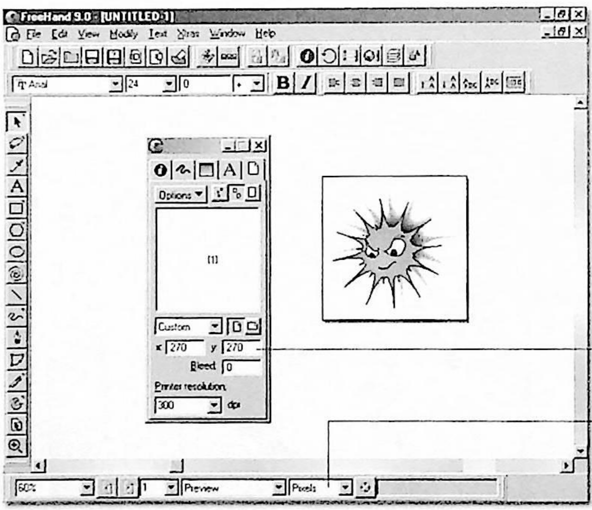
ייצוא קבצי SWF ל-Dreamweaver

לאחר יצירת עצם כלשהו בתוכנת FreeHand, ניתן לייצא אותו כעצם וקטורי לתוכנת Dreamweaver על ידי שימוש בפורמט SWF.

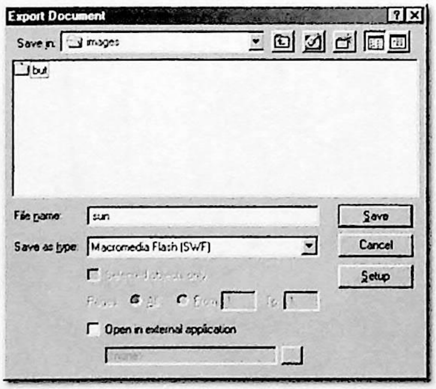
בעת יצוא עצם מ-FreeHand בפורמט SWF, חשוב לזכור שני דברים:

- גודל העצם שייובא ל-Dreamweaver, ייקבע לפי גודל הדף (Document Setup) ב-FreeHand, ולא לפי מידותיו של האובייקט בדף.
- במידה ובוצעה הפקודה Release To Layers בתוכנת FreeHand, ניתן לשמור את הקובץ כאנימציה.

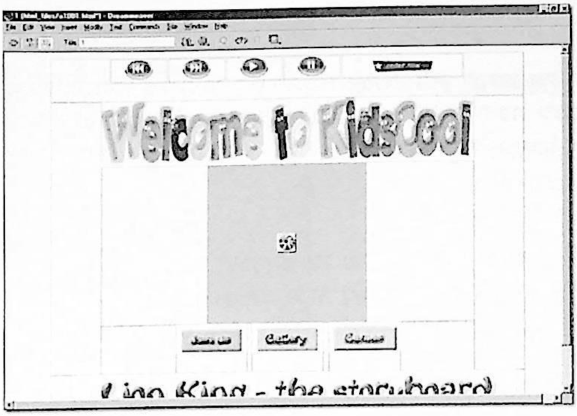
1. לאחר בניית העצם הרצוי בתוכנת FreeHand, מומלץ לשנות את גודל הדף לגודל הרצוי ביחידות מידה פיקסלים ובאוריינטציה הרצויה.



2. יש לייצא את העצם במבנה קובץ SWF, על ידי בחירה בפקודה **ייצא** (Export) מתוך תפריט **הקובץ** (File).



3 כדי לייבא את הקובץ לתוכנת Dreamweaver, יש למקם את הסמן במיקום הרצוי, ולבחור בפקודה Insert Flash.



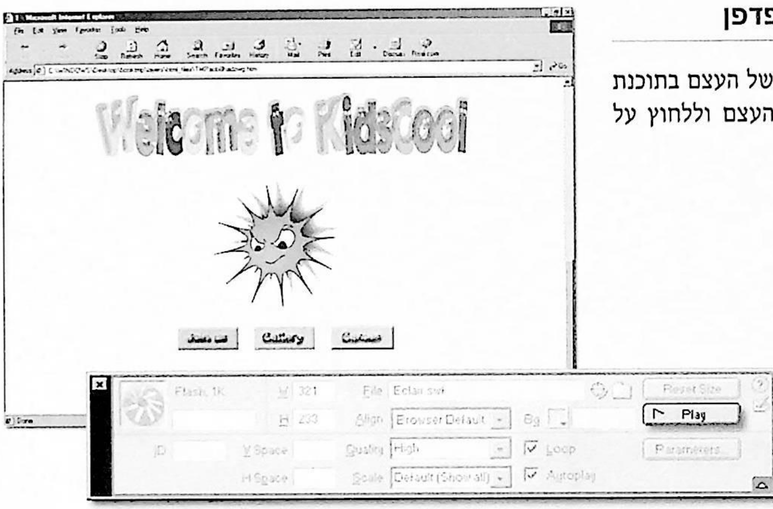


332

הסבר נוסף על הפקודה Insert Flash בפרק **שילוב מולטימדיה**.

תצוגת העצם בדפדפן

על מנת לראות תצוגה מקדימה של העצם בתוכנת Dreamweaver, יש לסמן את העצם וללחוץ על כפתור Play בחלון המאפיינים.

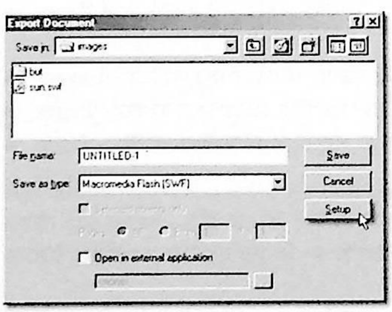


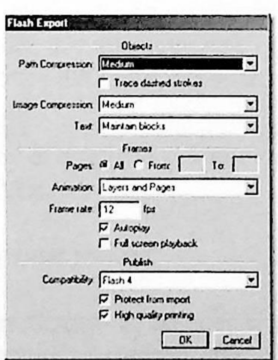


היות ומדובר בקובץ וקטורי, ניתן לשנות את גודלו בקלות, בלי חשש שהעצם יאבד מהאיכות שלו.

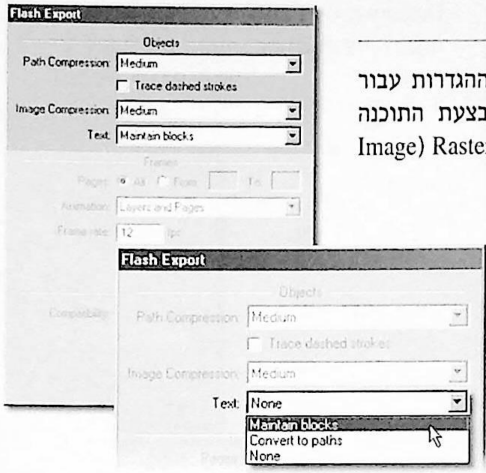
הגדרות ייצוא קובץ SWF

בעת ייצוא הקובץ, ניתן לשנות את הגדרות היצוא ב-FreeHand. לחיצה על כפתור Setup, תיפתח חלון בו ניתן יהיה לבצע שינויים אלו.





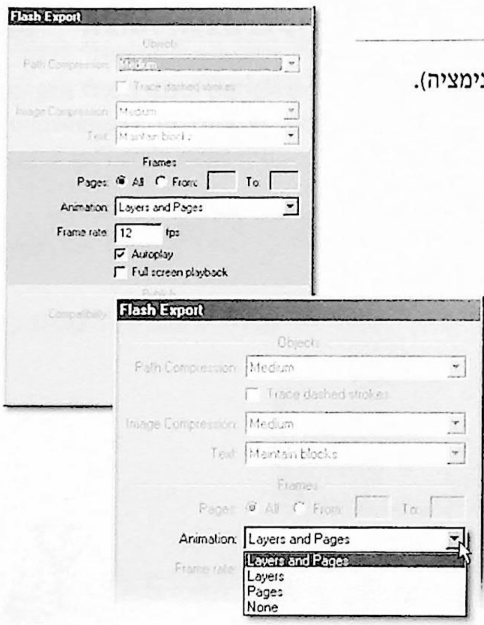
Objects



בחלק הראשון של תיבת השיחה (Objects), ניתן לקבוע את ההגדרות עבור יצוא עצם סטאטי. כאן ניתן לקבוע את רמת הדחיסה שמבצעת התוכנה עבור עצמים וקטוריים (Path Compression) או עבור Raster Images (Image Compression).

בנוסף, ניתן לקבוע את אופן הטיפול במלל. ניתן להתעלם מהמלל (None), להפוך אותו לצורה (Convert to Paths), או לייצא אותו כמלל (Maintain Blocks) הניתן לעריכה ב-Flash. מלל בעברית לא יעבור לפורמט SWF.

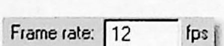
Frames



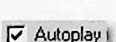
חלקו השני של החלון (Frames) מתייחס ליצוא קובץ SWF (אנימציה).

בחלק זה של החלון ניתן להגדיר יצוא של כל הדפים במסמך (Pages - All), או טווח של דפים (From - To). בתיבת הבחירה Animation, ניתן לקבוע כיצד תיווצר האנימציה.

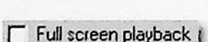
- **Layers and Pages** - בחירה באפשרות זו תיצור קובץ SWF יחיד, כאשר כל דף מכיל את אנימציה, המבוססת על השכבות באותו דף.
- **Layers** - בחירה באפשרות זו תייצא כל דף כקובץ SWF נפרד. האנימציה נוצרת מהמעבר בין השכבות.
- **Pages** - בחירה באפשרות זו תיצור קובץ SWF יחיד. האנימציה נוצרת מהמעבר בין הדפים.
- **None** - בחירה באפשרות זו תייצא כל דף כקובץ SWF נפרד, ללא אנימציה.



בשדה Frame rate, ניתן להגדיר את מהסרט על פי מספר הפריימים בשניה אחת. מומלץ להשתמש בערכים בין 9-18 פריימים לשניה.

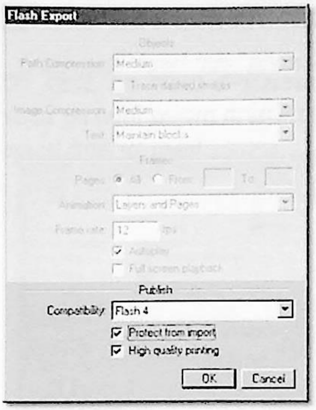


סימון האפשרות Autoplay, יגרום לסרטון לנגן באופן אוטומטי.



סימון האפשרות Full screen playback יציג את האנימציה על פני המסך כולו. כדאי לדעת שבמצב זה ניתן יהיה להפסיק את נגינתו של הסרטון, רק באמצעות מקש Esc.

Publish



חלקו השלישי של החלון עוסק באפשרויות התמיכה בקובץ ברשת האינטרנט:

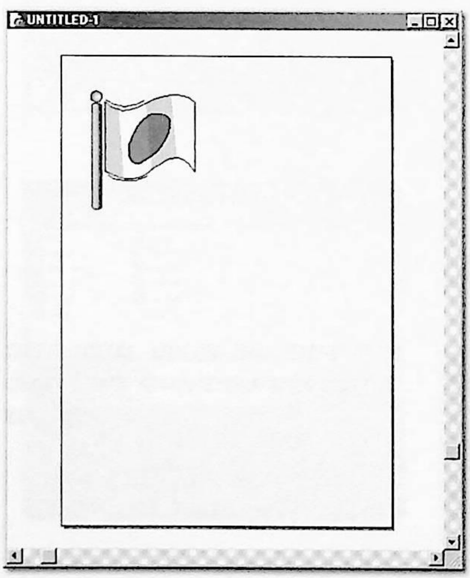
- **Compatibility** - תאימות לגרסת נגן הפלאש (Flash Player).
- **Protect from import** - הגנה על הסרטון מפני יבוא לתוכנת Flash.
- **High quality printing** - הדפסת הסרטון בהתאם לתכונות המדפסת.

ייצוא עצם גרפי ל-Dreamweaver

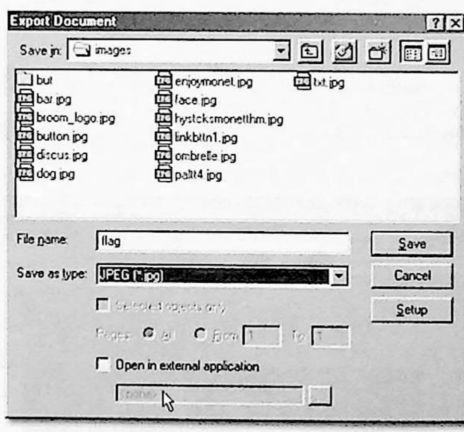
דרך נוספת לייצוא עצמים מ-FreeHand היא כתמונה, בפורמטים JPEG, PNG או GIF. בניגוד לאופן בו מייצאת תוכנת FreeHand קבצי SWF, הפעם אין חשיבות לגודל הדף, אלא לגודל העצם עצמו.



היות ומדובר בתמונה, אפשרויות התמרון בתוכנת Dreamweaver, יהיו מוגבלות.

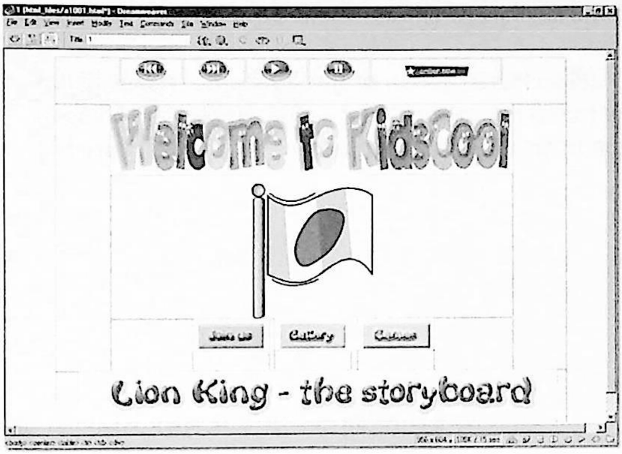


לאחר יצירת העצם יש לייצא את המסמך במבנה הקובץ הרצוי (JPEG, PNG או GIF).



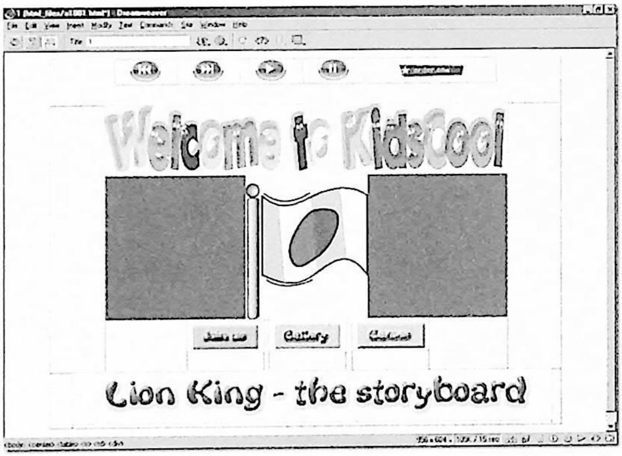
שילוב העצם בתוכנת Dreamweaver

כדי לשלב את העצם ב-Dreamweaver, יש למקם את הסמן במיקום הרצוי ולבחור בפקודה Image מתפריט Insert.



תצוגת העצם ב-Dreamweaver בפורמטים השונים

במידה ומדובר בפורמט JPEG או PNG יופיע העצם כשרקע מסביבו. במידה ולא נקבע צבע רקע אחר, הוא יוגדר בלבן.



במידה ומדובר בפורמט GIF, יופיע העצם כשהרקע שלו שקוף, בתנאי שלא הוגדר לו צבע רקע.

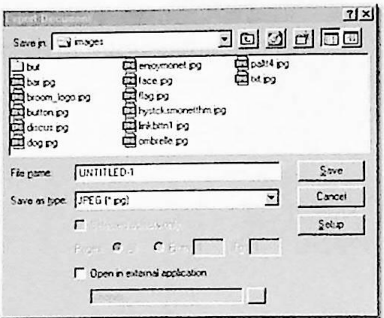


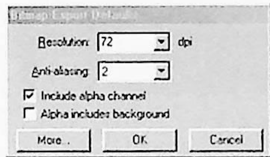
הגדרות יצוא קבצים

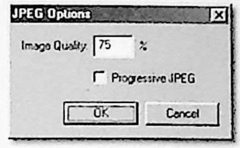
בעת יצוא באחד משלושת הפורמטים המדוברים, ניתן לשנות את הגדרות היצוא לכל אחד מהפורמטים, בתוכנת FreeHand.

■ יצוא במבנה JPEG

בעת יצוא קובץ JPEG, ניתן לקבוע את הרזולוציה שלו, את רמת החלקת הקווים של העצמים, את האיכות שלו ותמיכה בעלייה הדרגתית ברשת האינטרנט (Progresive).

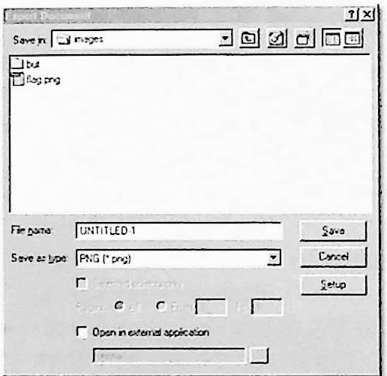


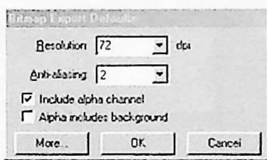


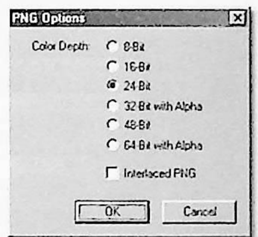


■ יצוא במבנה PNG

בעת יצוא קובץ PNG, ניתן לקבוע את הרזולוציה שלו, את רמת החלקת הקווים של העצמים ואת עומק הצבע שלו.

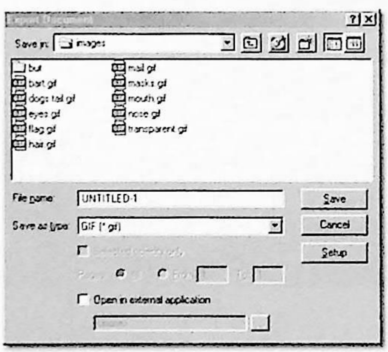




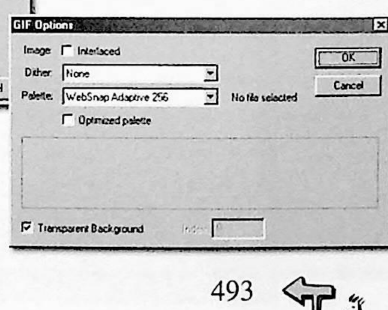


■ יצוא במבנה GIF

בעת יצוא קובץ GIF, ניתן לקבוע את הרזולוציה שלו, את רמת החלקת הקווים של העצמים, את האיכות שלו ותמיכה בעלייה מדורגת ברשת האינטרנט. כמו כן, ניתן להגדיר עבורו החלקה של מעברי צבע בתמונה, רקע שקוף ובאיזו טבלת צבעים לייצא אותו.



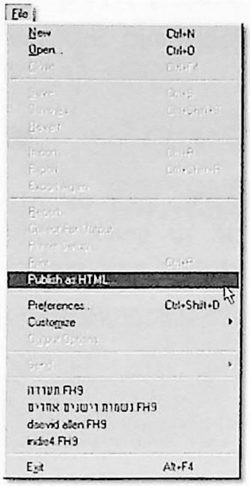




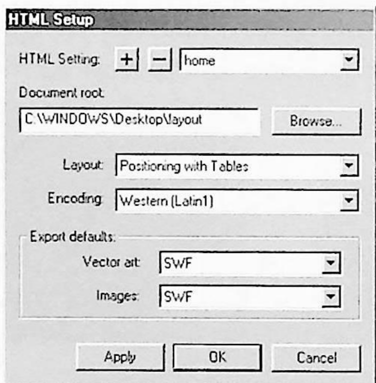


493

הסבר נוסף על הפורמטים JPEG ,GIF ,PNG בנספח ג' **פורמטים**.



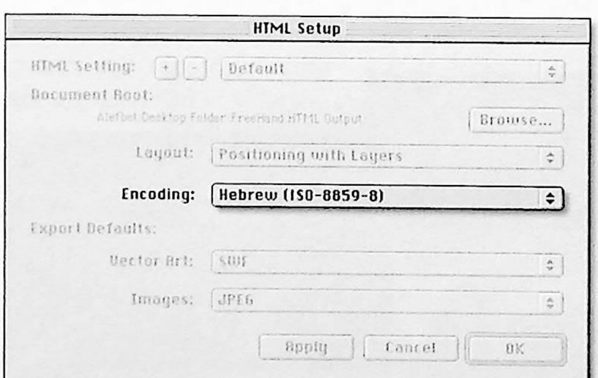
האפשרות השלישית לעבודה בשיתוף בין תוכנות FreeHand ו-Dreamweaver, היא האפשרות לפרסם מסמך HTML בתוכנת FreeHand ומאוחר יותר לפתוח אותו לעריכה נוספת בתוכנת Dreamweaver.
בעת שימוש בפקודה Publish as HTML, מייצאת FreeHand מסמך HTML, על פי ההגדרות שקבע המשתמש בתוכנה.



בתיבת השיחה של שמירת המסמך כקובץ HTML, חשוב להגדיר שני דברים עיקריים:

- **Layout** - בשדה זה ניתן לבחור בין שתי אפשרויות ליצירת קובץ HTML.
  הראשונה היא העמדת העצמים על המסמך בעזרת טבלאות (Positioning with Tables).
  האפשרות השניה היא לעמד את המסמך בעזרת שכבות (Positioning with Layers).
- **Export defaults** - בשדה זה ניתן להגדיר באילו מבני קובץ תשתמש התוכנה בעת יצוא העצמים הוקטוריים והתמונות.

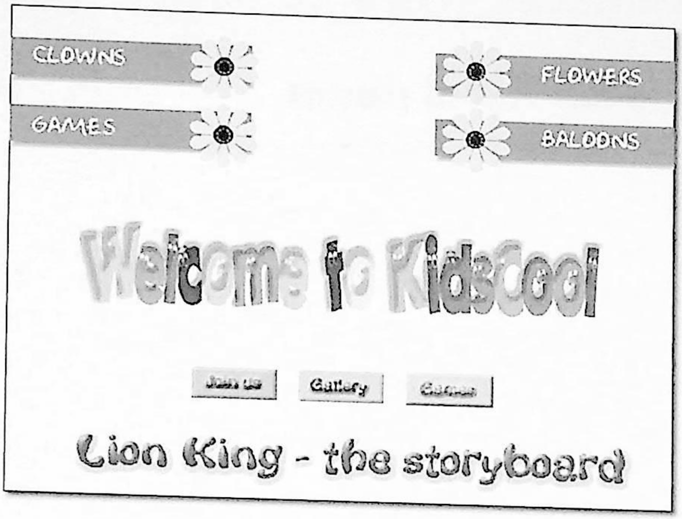
ניתן לבחור לייצא את העצמים בכל אחד ממבני הקובץ הבאים: GIF, PNG, או SWF. איכות הקבצים ואופן היצוא שלהם, ייקבע על פי הגדרות ה-Setup של כל אחד מהם.



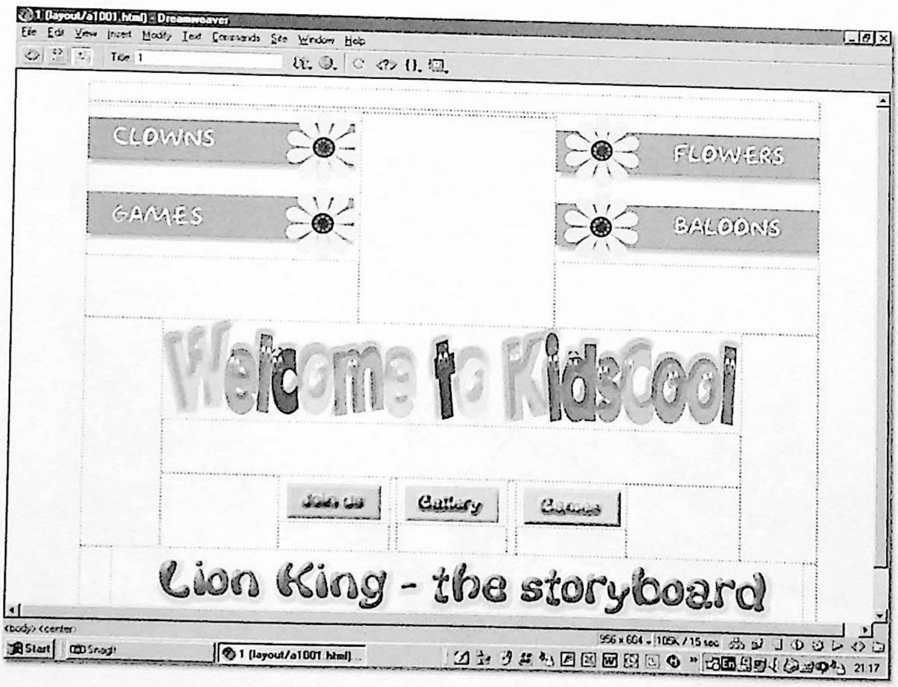


ניתן להגדיר אפשרות קידוד מלל לעברית (אפשרות זו פעילה רק במקינטוש), ובכך ליצור מסמכים בעברית בתוכנה.

תצוגת הקובץ בתוכנת FreeHand 9

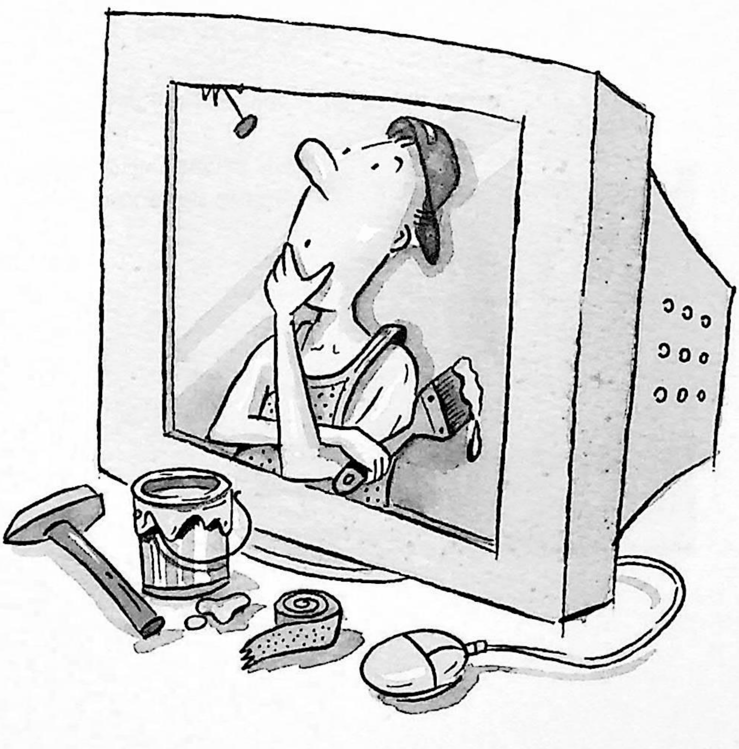


תצוגת הקובץ בתוכנת Dreamweaver 4



Dreamweaver 4

נספח ה' - שפות וקודים נוספים



שפות וקודים נוספים

בנספח זה נדון בקצרה אודות הקודים והשפות הנפוצות לעיצוב אתרים באינטרנט, חלקו של כל אחד מהם במוצר המוגמר והשימושים השונים שלהם. בחלקם מטפלת Dreamweaver בצורה ישירה ומלאה, ובאחרים בצורה חלקית.

(Extensible Markup Language) XML

קוד XML, כמו HTML, הוא Markup Code (מכניזם ליצירת מבנה במסמך), אך מתקדם יותר וחדיש יותר.
קוד XML, אשר פותח מקוד SGML (Standard Generalized Markup Language), דומה בתצורת הקודים שלו ל-HTML, ובמבט ראשון הם נראים דומים להפליא. למעשה, קוד XML מאפשר התאמה אישית של התגים לפי רצונותיו האישיים של בונה האתר. קוד זה משמש בעיקר לצורך תקשורת בין מאגרי מידע.
שימוש בתוכנת Dreamweaver יוצר קוד HTML, אך שימוש בפקודות עריכה מתקדמות (סגנונות, תבניות וכדומה), יוצר תגי XML, היות ולמעשה מדובר בהתאמה אישית של תגים.

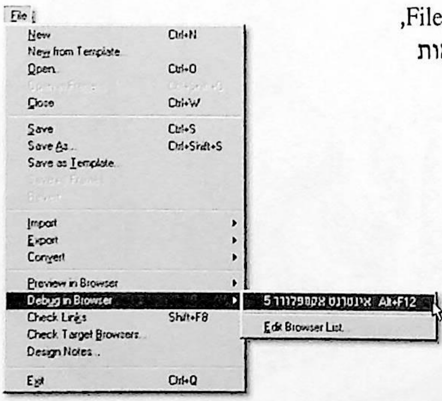
JavaScript

באמצעות JavaScript, ניתן להוסיף אינטראקטיביות לדפי אינטרנט. שפה זו היא שפת תכנות, באמצעותה ניתן לכתוב יישומים קטנים, אשר נכללים בדף האינטרנט וממוקמים, בדרך כלל, בקטע הראש <head> של מסמך ה-HTML.
שפה זו פותחה על ידי Netscape על מנת ליצור אתרים אינטראקטיביים, דבר ששפת HTML פשוט לא מסוגלת לבצע. באמצעות JavaScript, ניתן להפעיל יישומים קטנים, בהתאם לפעולות שהגולש או הדפדפן מבצעים, כמו תמונה המתחלפת בעת מעבר העכבר מעליה (Rollover), יישור שכבות בעת טעינת העמוד בדפדפן ועוד.
באמצעות JavaScript, ניתן גם לוודא שהגולש ביצע דברים מסויימים במסמך, כמו מילוי טפסים, בדיקת המצאותם של מרכיבים שונים במחשבו של הגולש, כמו האם מותקן אצל הגולש Plugin מסויים, באיזה דפדפן הגולש משתמש, מהי רזולוציית המסך אצלו ועוד. כל זאת, מבלי להיעזר בתוכנות הנמצאות בשרת, כמו ASP או CGI.
שפה זו נכתבת על ידי תוכנת Dreamwever, בעיקר בעת שימוש ב-Behaviors.

ב-Dreamweaver ניתן לטפל בקודים של JavaScript, בשתי דרכים עיקריות:

- יבוא של קודים (ראה פרק משאבים).
- תיקון של JavaScripts בעזרת JavaScript Debuger, המאפשר לאתר ולתקן שגיאות בקודים.

אחרי פתיחה של קוד, בחירת הפקודה Debug in Browser מתפריט File, תפתח את בודק השגיאות. בחירה בדפדפן הרצוי, תבצע בדיקת שגיאות עבור הקוד המתאים לדפדפן זה.



DHTML

DHTML הוא קיצור ל-Dinamic HTML. הכוונה לקוד HTML דינאמי, המשתנה בהתאם לנתונים שונים, כגון: תאריך כניסה לאתר, סוג המחשב של הגולש וכדומה. בעזרת קוד זה ניתן גם ליצור תנועה במסמך ולעמד מסמך ביתר קלות.

מסמכים דינאמיים

שפת HTML מאפשרת ליצור מסמכים סטאטיים המכילים מלל ותמונות. מסמכים אלו אינם משתנים ותמיד יוצגו באותה צורה.
עם התפתחות האינטרנט, גבר הצורך באינטראקטיביות בעמודי האתר. עמודים אינטראקטיביים הינם כאלו המכילים תוכן המשתנה בהתאם לפעולות ולנתונים של הגולש, כך שפעולה כלשהי אצל הגולש משפיעה על תצוגת העמוד.

CGI (Common Gateway Interface) - שפה זו הייתה מקור האור הראשון. היא סיפקה את היכולת לבנות תוכנה המאוחסנת בשרת (Script), מקבלת את הנתונים שהגולש שולח ומבצעת פעולות שונות על נתונים אלו. לאחר מכן, היא מחזירה את התוצאות לגולש, כאשר התוכן מותאם אישית לפי נתוני הגולש.
התוכנה שפותחה לאחר מכן, הייתה ASP.

ASP (Application Service Providor) - היא שפת תכנות היוצרת תוכנות (Scripts) הממוקמות בשרת. באמצעות שפה זו ניתן ליצור מסמכי אינטרנט דינאמיים המותאמים לכל גולש לפי הנתונים שלו. כמו כן, מאפשרת שפה זו לעבוד עם מסדי נתונים ולבצע פעולות שונות בנתונים אלו.

Vbscript (Visual Basic Scripting Edition)

בדומה ל-JavaScript של Netscape, קידוד ב-Vbscript, מאפשר יצירה של דפים אינטראקטיביים. Vbscript פותח על ידי Microsoft ומבוסס על Visual Basic.

אינדקס חזותי

Dreamweaver 4

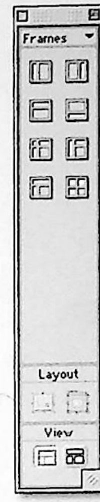


אינדקס חזותי

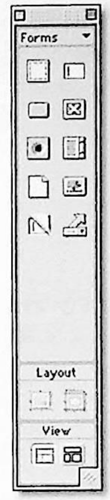
אינדקס חזותי, שיטה ייחודית של הוצאת NB@Books, המאפשרת איתור מהיר ונוח של ההסברים בספר.
אינדקס זה הוצג לראשונה בספר פריהנד 9 - המדריך הרשמי המלא, ומאז מלווה את כל ספרי ההוצאה, בהצלחה רבה.
במידה ונתקלתם בפקודה, חלון או כלי ואינכם זוכרים מה בדיוק הם עושים, גשו לאינדקס זה. איתור מהנה!

אינדקס פקודות

חלון העצמים



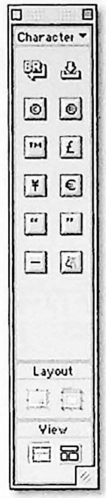
24



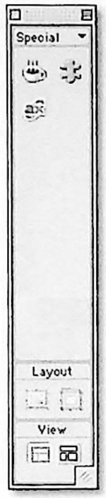
24, 242



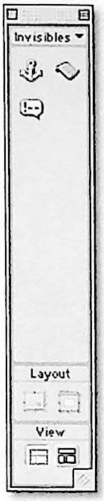
23



23, 100

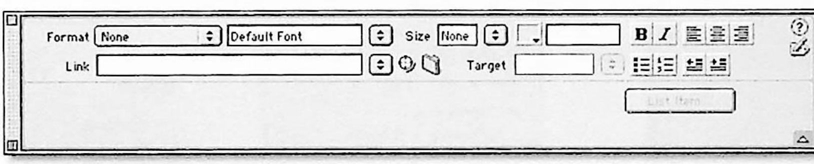


25



38, 242

חלון המאפיינים



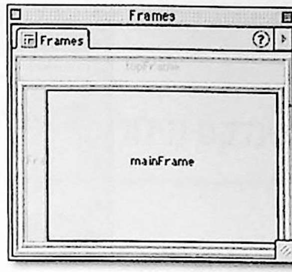
19

חלון המשגר



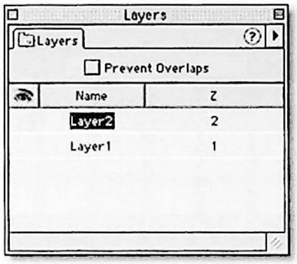
21

חלון המסגרות



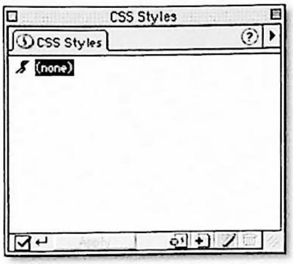
209 ,226

חלון השכבות



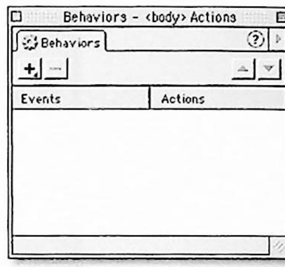
185

חלון ה-CSS



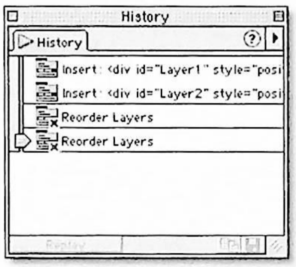
340

חלון ה-Behaviors



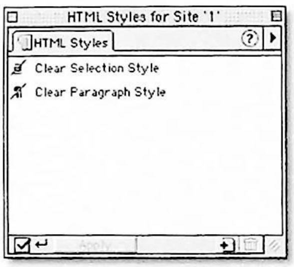
266 ,331

חלון ההסטוריה



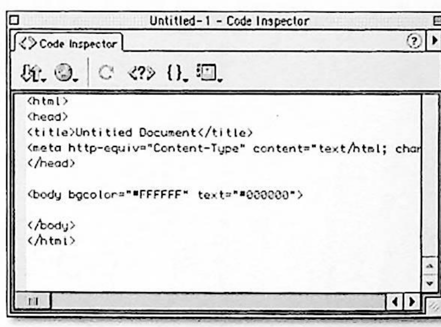
372

חלון ה-HTML Styles



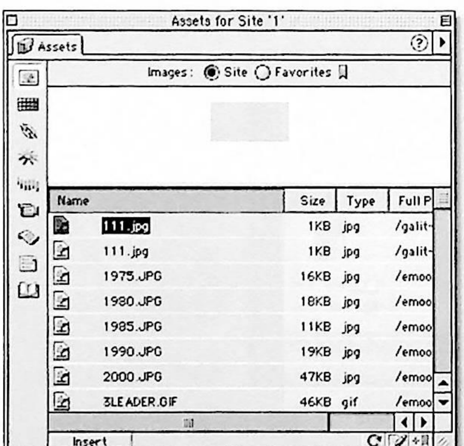
102

חלון הקוד



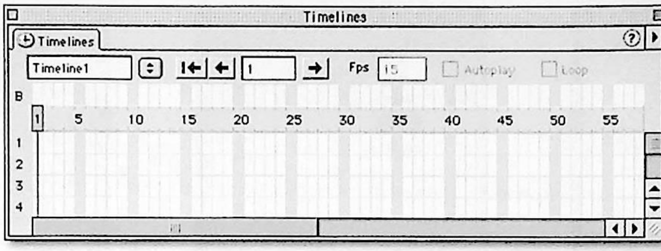
138

חלון המשאבים



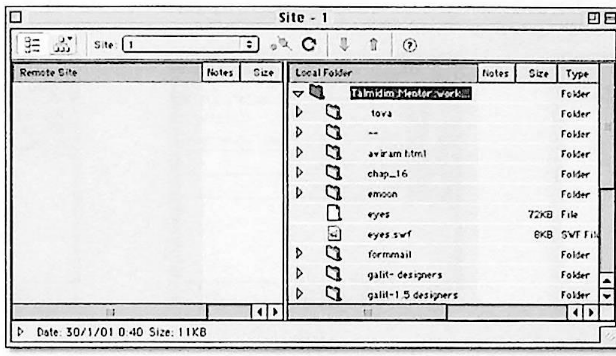
380

חלון התזמון



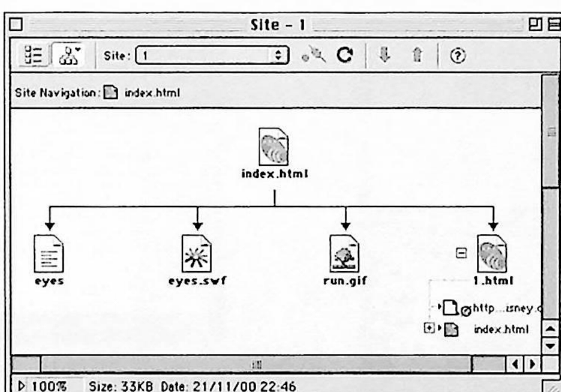
292

חלון האתר



46

חלון מפת האתר



52

אינדקס מילולי

Dreamweaver 4



לא להתבלבל, הגעתם למקום הנכון!
האינדקס המילולי כתוב בשפה האנגלית ומכיל את כל המונחים החשובים, כפי שהם כתובים בתוכנה עצמה.
האינדקס ערוך משמאל לימין.

T

U

V

W

X

Z

A

B

C

D

E

Dreamweaver 4

INDEX





כשרוצים ממש לדעת - לא סתם ללמוד...
MENTOR
מרכז הדרכה לאנשים יצירתיים
FreeHand
Flash
InDesign
Photoshop
Dreamweaver
Acrobat
iMovie
ImageReady
מרכז ההדרכה **מנטור** הוקם על ידי **ערן בורוכוב וטל ניניו**, "אנשי שטח", בעלי נסיון רב בהדרכה, הטמעת תוכנות ותהליכי עבודה, כתיבת תוכניות לימודים וספרות מקצועית בעברית.
יעודו של מרכז ההדרכה הוא לענות לצורכי שוק ייחודיים בארבעה תחומים: הוצאה לאור, אינטרנט, וידאו דיגיטלי ומולטימדיה.
בין לקוחותינו ניתן למצוא משרדי פרסום מהמובילים בארץ, כמו גיתם, קשר בראל, ראובני פרידן, באומן בר ריבנאי, אדלר חומסקי & ורשבסקי ועוד, מערכות עיתונים, כמו ידיעות אחרונות ורשת המקומונים, עיתון הארץ, מוסדות רבים, ביניהם מכון ויצמן, רפא"ל, צה"ל, משרד הבטחון, מט"ח, סאיטקס, הטלוויזיה החינוכית, האוניברסיטה הפתוחה, אמדוקס, בנק הפועלים ועוד, ומספר רב של גרפיקאים ומעצבים עצמאיים.
ריינס 6, תל אביב טל. 03-5298282 mentor@spotnik.com

ספרים נוספים בהוצאת MENTOR

כל הספרים כוללים תקליטור ומיועדים למשתמשי מקינטוש ופי.סי.



Flash 5

יצירת אנימציה בקלי קלות.

כ-380 עמוד, המסבירים במפורט את כל שלבי הכנתו של סרטון אנימציה לאינטרנט: יצירת השחקנים, עבודה בשכבות, שילוב כפתורים והוראות תכנות, שילוב קול ווידאו והכנת הסרטון לאינטרנט.

הספר מכיל עשרות תרגילים בשיטת "צעד אחר צעד", כולל צילומי מסכים והוראות מדוייקות.



FreeHand 9

המדריך הרשמי המלא

כ-500 עמודים המחולקים ל-24 פרקים, כאשר כל פרק עוסק בצורה מקיפה ומפורטת, בנושא אחד על כל מרכיביו: פקודות, חלונות, כלים, אפשרויות ומידע שימושי נוסף בנושא, תוך שימת דגש על שיטות עבודה נכונות ויעילות ועל תאימות לדרישות השוק הישראלי וצרכיו המיוחדים.

בספר נספחים מיוחדים: בניית אתר אינטרנט, יצירת אנימציה, עבודה בעברית, הכנת קבצים לדפוס ועוד.



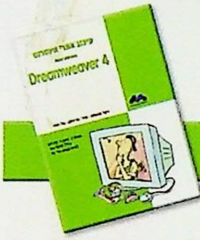
Photoshop 6

המדריך החדש שכולם חיכו לו!!!

כבר בחנויות, המדריך המלא והמפורט ביותר שיצא אי פעם בעברית: 740 עמודים, המכסים בפירוט רב את תחום עיבוד התמונה, מהקצה אל הקצה:

החל ממושגי יסוד, תיקון ועריכה של צבע, פילטרים ועריכת מלל ועד סריקה נכונה, כיול צבעים טיפים ושיטות עבודה מתקדמות.

הספר נכתב על ידי **ערן בורוכוב וטל ניניו**, מבכירי המדריכים בתחום הגרפיקה וההוצאה לאור השולחנית, ומנהליו של מרכז ההדרכה **מנטור**.



Dreamweaver 4

בניית אתרי אינטרנט באמצעות "Dreameweaver 4".

הספר מיועד למשתמשים מתחילים ומתקדמים בעולם הגרפיקה והעיצוב, המעוניינים לבנות אתרים בצורה קלה ומהירה - ללא צורך בהוראות תכנות מסובכות.

הספר מכיל כ-500 עמודים, ומלווה את המשתמש מהצעד הראשון בעולם עיצוב האתרים - הכרת הממשק, יצירת קישורים, שימוש בטבלאות וכדומה ועד לרמות גבוהות הכוללות שילוב אנימציה וסרטוני פלאש, שילוב קול ווידאו, יצירת טפסים, סגנונות CSS, ניהול האתר, העלאת האתר לשרת ועוד.

בקרוב:



Photoshop CookBook

לאלה שכבר יודעים הכל:

עשרות "מתכונים" לעבודה עם פוטושופ:

איך ליצור טקסטורות, כפתורים, הבלטות וכדומה, כיצד ליצור אפקטים על מלל ואפקטים כלליים על תמונה, עשרות טיפים למקצוענים בלבד, עריכת צבע מתקדמת ושיטות עבודה מיוחדות, הפתעות ופרפראות טעימות במיוחד!



iMovie

עריכת וידאו ללא כאבים:

עריכת וידאו לצרכים ביתיים, לשילוב במצגות עסקיות וליצירת קליפים למוסיקה, כולל שילוב תמונות, כותרות, קבצי קול, מוסיקה, קריינות וכדומה.

Dreamweaver 4

NB@Books

תוכנת Dreamweaver היא אחד מעמודי התווך במהפיכה הקשורה לעיצוב ובניה של עמודי אינטרנט. במקום להקליד שורות קוד ולאלף את המחשב לציית להן, מסדרים את העמודים באופן חזותי, ידידותי ונוח להפליא.

באמצעות התרגילים המשולבים בספר תוכל ליצור, בקלות יחסית, אתר אינטרנט מלא ומגוון, הכולל מלל, תמונות, אנימציה, קטעי וידאו ומולטימדיה, קישורים, טפסים ועוד.

בנוסף, בספר משולב נספח מיוחד לעבודה קלה בעברית, באמצעות תוכנת DreamHebrew.

הנושאים הכלולים בספר

- מושגי יסוד, הפקודות הבסיסיות וחלונות התוכנה
- בניה נכונה של אתר אינטרנט - תיקיית השורש
- שילוב מלל וקביעת תכונותיו
- שילוב תמונות
- יצירת קישורים
- אתר מבוסס מסגרות (Frames)
- יצירת טבלאות
- שימוש נבון בטפסים
- אינטראקטיביות באתר
- שילוב וידאו ומולטימדיה
- ניהול משאבי האתר
- העלאת האתר לאינטרנט
- נספחים מיוחדים: עבודה בעברית, שילוב של קבצי פריהנד 9, צבעים באינטרנט ועוד

אודות הכותבים:

- **טל ניניו:** (זקן הכותבים...) מנהל ושותף במרכז ההדרכה **"מנטור** - מרכז ההדרכה לאנשים יצירתיים" ומכותבי סדרת הספרים לתוכנות Photoshop ו-Acrobat
- **מירי פרידמן:** מדריכה מנוסה בתחום בניית אתרים, מנהלת תחום הדרכת אינטרנט ב**"מנטור"**, "בנאית" מנוסה והצלע הנשית שבחבורה
- **דקל מועלם:** "בנאי" ותיק, מדריך מנוסה (ועסוק...) לעיצוב ובניית אתרים במרכז ההדרכה **"מנטור"**

מה בתקליטור

- גירסה מלאה של תוכנת Dreamweaver 4 (פעילה במשך 30 יום)
- עשרות תרגילים ודוגמאות
- תוכנות נסיון של חברת Macromedia - ליצירת אנימציה, מולטימדיה, גרפיקה ועוד

מחיר כולל מע"מ: 149 ש"ח

0 05560000004 2